

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo⁶⁴ • Dreamcast

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Black & White
StarLancer
Sims
Tiberian Sun
Kingdoms
Half-Life:
Opposing Force
Resident Evil 3



0 004045 7

STAR WARS
EPISODE I
RACER

Промождения:

Phantom Menace	(часть 1)
Commandos:	BTCD (часть 2)
Аллоды 2	(часть 3)
Lands of Lore 3	(часть 3)



Играй сколько Хочешь

новый монитор SyncMaster
заботится о твоей
безопасности

SyncMaster
CYGNUS



Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеоусилитель

Широкая полоса пропускания.

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

Поддержка нового стандарта

Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Director™

Полностью цифровой

контроль изображения

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

Super Pigment Phosphor

*Новое люминофорное покрытие,
высококонтрастное изображение.*

Самые современные стандарты

безопасности и эргономики

MPRII, TCO 95, TCO 99 (доп.),

Blue Angel, Nutek.

Изображение без бликов

с частотой 85Гц и выше.

Привлекательная цена

Новая линия
мониторов
SyncMaster
серии CYGNUS



Компания SAMSUNG ELECTRONICS — мировой лидер производства мониторов — представляет новую линию мониторов SyncMaster серии Cygnus.

Cygnus-серия — новый качественный шаг в эволюции мониторов. Новые технологические решения, супер-качество и реальная цена делают эти мониторы доступными для всех!

Представительство Samsung Electronics в Москве:

телефон: (095) 797 2400. E-mail: info@samsung.ru.

Web-site: <http://www.samsung.ru>

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Москва Партия 742 5000, 742 4000; Вист 159 4001(10 линий), 273 9997; Формоза 234 2164; X-Ring 719 9580; Технотрейд 291 2686; Роско 213 8001; Валга 299 5756; М-Видео 921 0353; НИКС 216 7001; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Олди 178 9044; Техмаркет Компьютерс 214 2121; Лизард 490 6536; JIB 917 0503; SMS 956 1225; **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; Мультиштерн 52 6195; **Волгоград (8442)** Вист 32 7932; **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 9055; **Ростов-на-Дону (8632)** Ростов Микро Системс 63 5777; Вист-Дон 63 5430; **Краснодар (8612)** Владос 64 2864; Компьютерные системы 55 9994; Трэйд Мастер 55 5040; **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 7905; Бытовая Автоматика 37 1949; **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 1868; **Иркутск (3952)** Анком 51 0510; **Омск (3812)**; Вист 54 4384; Надежда 31 5658; **Ижевск (3412)** Элми23 2026; **Тула (0872)** Вист 20 0131; **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 8585; **Самара (8452)** Хардлайн 73 3892; **Тольятти (8482)** ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Уфа (3472)** Форте 35 8914; **Сочи (8622)** Юпитер-юг 99 8789; **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 33605; **Санкт-Петербург (812)** Авекс 110 1188; Вист-СПб 325 6898; Формоза-СПб 119 5861; Ладога 325 8202; МТ Компьютерс 186 9410; Партия Балтика 296 8094

Модель	SyncMaster 410b	SyncMaster 510s	SyncMaster 510b	SyncMaster 710s
ЭЛТ	14"/ Метал.	15"/ Инвар	15"/ Инвар	17"/ Инвар
Видимый размер	13.2"	13.8"	13.8"	15.7"
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм
Покрывтие экрана	Антибликовое	Многослойное	Многослойное	Многослойное
Частота по вертикали	30-55 кГц	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Частота по горизонтали	50-120 Гц	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Разрешение (реком.)	800х600/ 85 Гц	800х600/ 85 Гц	1024х768/ 85 Гц	1024х768/ 85 Гц
(макс.)	1024х768/ 67 Гц	1024х768/ 75 Гц	1280х1024/ 60 Гц	1280х1024/ 60 Гц
Цветовая температура	9300 К	9300 К	9300 К/ 6500 К	9300 К/ 6500 К
Гарантия	2 года	3 года	3 года	3 года

SAMSUNG
ELECTRONICS

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2-ая стр. обл.	Samsung
3-ая стр. обл.	Премьер
4-ая стр. обл.	«1С»
005, 024, 039, 040	E@Shop
006	Спец. выпуск «СИ»
007	Станция 106.8
009	DataForce
011	«Караван»
061	журнал «Хакер»
062	журнал «Official Playstation Russia»

ВНИМАНИЕ!

«Страна Игр» выходит 2 раза в месяц. Спрашивайте в продаже 2-го и 16-го числа каждого месяца.



Журнал с CD-ROM
комплектуется постером.

СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

003 Содержание
004 НОВОСТИ

СОДЕРЖАНИЕ CD-ДИСКА

ОНЛАЙН
С Сергеем ДОЛЫНСКИМ

008 EverQuest: поколение NEXT
010 Аллоды-2: мультиплеер и Клань
010 Dragon Realms и другие MUD'ы
011 Пей...играючи
012 Diablo II: сетевые ресурсы
013 Меняем иконки в браузерах

Е3

014 Вступление
016 Soldiers of Fortune
017 Oni
018 Resident Evil 3
019 Loose Cannon
020 StarLancer
020 FreeLancer
021 Black & White
022 Dungeon Keeper2
025 The Sims
026 Theme Park World
027 Tiberian Sun
027 Ultima Ascension
028 Heavy Metal FAKK2
029 TA:Kingdoms
030 Wheel of Time
031 Driver
031 Opposing Force
032 Babylon 5
033 Giants
034 FreeSpace2
034 Messiah
035 Odium
035 Sanity
036 Donkey Kong 64
036 Perfect Dark
037 Crazy Taxi
037 Ecco the Dolphin
038 Crash Team Racing
038 Gran Turismo 2
039 Послесловие

ОБЗОР

041 Star Wars Racer
042 Phantom Menace
043 Official F1 Racing

ТАКТУКА, СЕКРЕТЫ

044 Aliens vs. Predator
047 Lands of Lore 3
050 Commandos
055 Аллоды 2
053 Шизариум

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

061



Стр.14

С АВГУСТА «СТРАНА ИГР»
переходит на новый формат!

По многочисленным просьбам читателей! Отныне ваш любимый журнал станет толще, лучше и намного интереснее! Новый формат, новый дизайн, новые рубрики — все это **НОВАЯ «СТРАНА ИГР»!!!** В продаже с августа — не пропустите крупнейшее событие в игровой индустрии!!!

Список игр в алфавитном порядке

PC	Soldiers of Fortune	16	Resident Evil 3 Nemesis	18
Aliens vs. Predator	Star Wars Episode I Racer	41	Star Wars: The Phantom	
Babylon 5 Space	Star Wars: The Phantom			
Combat Sim	Menace	42	Menace	42
Black & White	StarLancer	20	Theme Park World	26
Commandos	TA:Kingdoms	29		
Driver	The Sims	25		
Dungeon Keeper 2	Theme Park World	26	N64	
FreeLancer	Tiberian Sun	27	Donkey Kong 64	36
FreeSpace2	Ultima Ascension	27	Perfect Dark	36
Giants: Citizen Kabuto	Wheel of Time	30	Star Wars Episode I Racer	41
Half-Life: Opposing Force	Annogy 2	55		
Heavy Metal FAKK2	Шизариум	53		
Lands of Lore 3	PS			
Loose Cannon	Crash Team Racing	38	Dreamcast	
Messiah	Driver	31	Black & White	21
Odium	Dungeon Keeper 2	22		
Official F1 Racing	Gran Turismo 2	38		
Oni	Messiah	34	Ecco the Dolphin	37
Sanity				



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru издатель
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru главный редактор
Борис Романов boris@gameland.ru редактор Видео
Сергей Долынский dolser@gameland.ru редактор Онлайн
Эммануил Эдж emik@gameland.ru корреспондент в США
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru технический редактор
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru WEB-master
Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

ART

Серг Долгов serge@gameland.ru обложка
Сергей Лянге serge@gameland.ru дизайн и верстка
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайн и верстка

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru цветопечать
Ерванд Мовсисян техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
тел.: (095) 124-0402, 797-1489; пейджер: (095) 742-4242, а6.14225
факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»
Заказ №

Тираж 45 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company publisher
Dmitri Agaronov dmitri@gameland.ru director
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211
Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Индустриальные НОВОСТИ



РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

1. Baldur's Gate Interplay
2. MP Roller Coaster Tycoon Hasbro Interactive
3. SimCity 3000 Electronic Arts
4. Civ: Call to Power Activision
5. Cabela's Big Game Hunter 2 Activision
6. Bugs Life: Active Play Disney
7. Tomb Raider 3 Eidos
8. Deer Avenger Havas Interactive
9. Hoyle Casino Havas Interactive
10. Monopoly Game Hasbro

Самые популярные видеоигры Америки

1. Pokemon Blue Nintendo GB
2. Pokemon Red Nintendo GB
3. Need for Speed EA PS
4. Triple Play 2000 EA PS
5. Syphon Filter Sony N64
6. Super Smash Bros Nintendo N64
7. Mario Party Nintendo N64
8. Major League Baseball 2000 Sony PS
9. Army Man 3D 3DO PS
10. Legend of Legaia Sony PS

Англия все форматы

1. Grand Theft Auto Take Two PS
2. Gran Turismo: Platinum Sony PS
3. Grand Theft Auto Take Two PS
4. FIFA '99 EA PS, PC, N64
5. Championship Manager 3 Eidos PC
6. Tomb Raider 2 Eidos PS, PC
7. Metal Gear Solid Konami PS
8. Crash Bandicoot 2: Platinum Sony PS
9. Ridge Racer Type 4 Sony PS
10. Castlevania Konami PS

Nintendo и Panasonic объявили новые подробности проекта Dolphin

Если кто не заметил или пропустил, то позвольте вам напомнить, что главной новостью прошедшей выставки E3 стал анонс американским отделением Nintendo своей новой платформы, проходящей сегодня под кодовым названием Project Dolphin. В тот день было сказано много слов о разработанном для нее компанией IBM революционном процессоре (который, как выяснилось, все еще не готов к массовому производству, что немного расходит с официальными данными Nintendo), а также разработанной отпочковавшейся от Silicon Graphics компанией Art X графической подсистеме (которая, как это ни печально, также пока не готова, чем и было вызвано отсутствие на пресс-конференции Nintendo хоть каких-либо данных о ее производительности). В то же самое время участие в этом проекте корпорации Matsushita в тот день было преподнесено журналистам довольно однобоко, отчего у многих сложилось впечатление, что оно ограничится всего лишь сборкой для Nintendo ее консолей и оснащение их своими устройствами для проигрывания дисков формата DVD. И мало кто в тот день обратил внимание, что за несколько часов до американской премьеры Dolphin в Японии состоялось несколько менее яркое, однако гораздо более значительное мероприятие, на котором сам нынешний президент Nintendo, совместно с президентом корпорации Matsushita, рассказали журналистам о дальнейших планах сотрудничества своих многоуважаемых компаний.

Итак, перво-наперво стоит заметить, что президенты таких корпораций, как Matsushita, не посещают мероприятий, посвященных выходу продукции, только частично связанной с ее непосредственной деятельностью. Именно поэтому некоторые японские журналисты уже сегодня поспешили сделать закономерный вывод, что впереди нас ждет война не между Nintendo, Sony и Sega за контроль над каким-то там рынком видеоигр, а более масштабный поединок между Matsushita, Sony, Toshiba, NEC и Hitachi за контроль над гораздо более обширным рынком электронных развлечений, аналога которому в мире пока не существует. Ключом же к победе в этой борьбе, по мнению многих, должна стать интеграция различных игровых и неигровых функций в один аппарат, над созданием которых сегодня работают все вышеперечисленные компании. Как вы уже знаете, Sony и Toshiba сегодня активно готовят к выпуску в начале следующего года свою работающую на DVD безымянную консоль, которую обычной консолью уже назвать никак нельзя. То же самое, кажется, сегодня творится и в стане Sega, которая, вроде бы, готова выпустить весной следующего года совместимый с Dreamcast DVD-плеер, который также на привычную нам приставку будет походить лишь возможностью проигрывать на нем игры. Последним же в эту гонку должен будет вступить непонятный пока Dolphin. Однако, как стало ясно из слов представителей Matsushita, кро-

ме самой «приставки», которая будет выпущена под торговой маркой Nintendo, примерно в то же время должны будут поступить в продажу как аналогичный ей портативный DVD-плеер под торговой маркой Panasonic, так и некий аппарат (которому уже было дано кодовое название X-21), который будет способен воспроизводить и принимать как игры, так и музыку с фильмами. Этот аппарат, спектр возможностей которого и спецификации, естественно, пока не разглашаются, по всей видимости и станет той основой, на которой Matsushita будет строить свое будущее в качестве одного из основных участников зарождающегося рынка электронных развлечений будущего. Но вернемся пока к Nintendo, которая, как это ни печально, наряду с Sega в недалеком будущем будет отведена лишь роль поставщика игр для форматов от таких столпов индустрии бытовой электроники, как та же Matsushita. Но пока до этого еще не дошло, именно ей придется взвалить на себя весь груз ответственности по успешному запуску своего нового формата. И тут мы подошли к самому интересному. Как все мы прекрасно знаем, без верной политики по работе с независимыми издательствами и без постоянной подпитки их деньгами и эксклюзивными контрактами никакому формату не занять на рынке доминирующей позиции. И именно в этом вопросе мы все и смотрим на Nintendo с определенным сомнением, которое ей еще придется развеять. А пока она эти сомнения лишь только усугубила, объявив на весь мир о том, что к производству игр, с которыми их новая платформа будет выпущена в свет, она никого, кроме себя и еще пары неназванных компаний, подпускать не намерена. И пока неизвестно, насколько такая политика, в конце концов, окажется дальновидной. А тем временем сам проект Dolphin, похоже, привлек к себе внимание не только Panasonic, но и такую интересную компанию, как NEC, которой непонятно каким образом удастся сотрудничать со всеми, с кем только можно. Как вы, наверное, уже знаете, именно этой компании удалось стать производителем графической подсистемы для Dreamcast и, одновременно, некоторых компонентов для приставки Nintendo 64. Так вот, по сведениям из достоверных источников, именно этой компании вскоре достанется почетное право также производить и графическую подсистему для мистического проекта Dolphin. Но по этому поводу более подробной информации пока не поступало, поэтому, наверное, стоит перейти к следующему вопросу. И для разнообразия следующей новостью станет то, что маленькая французская компания

Titus приобрела контроль над акциями Interplay.

А также немножко акций издательства Virgin. На удивление такая по виду внушительная покупка обошлась французам в какие-то там 35 миллионов долларов, что для издательства калибра Interplay, согласитесь, довольно мало. Так вот, после завершения этой сделки

президент американского издательства был смещен со своего поста и заменен на одного из основателей Titus. Тем не менее бывший президент Interplay останется на одном из руководящих постов в своей родной компании и продолжит следить за ее деятельностью, только теперь в ином качестве. С другой стороны, новые владельцы издательства Titus, Interplay и внушительной части Virgin впоследствии объявили о том, что они намерены в самое ближайшее время начать процесс реорганизации своего хозяйства в более мобильную и организованную компанию, которая будет работать под единым названием (при всем при этом, торговые марки Interplay, по всей видимости, будут и дальше использоваться Titus'ом для продажи игр в США). Результаты же их деятельности нам станут известны уже первого июля. А пока давайте вернемся в мир видеоигр, тем более что поводов для этого у нас сейчас имеется предостаточно. Как вам, например, такая новость, что

Sega объявила о своей дальнейшей реструктуризации, окончательной смене руководства и снижении в Японии цены на Dreamcast.

Причем сразу на 30 процентов. Теперь, начиная с 24 июня, в этой части света данную консоль можно будет приобрести примерно за 160 американских долларов. Такое резкое снижение цен было вызвано тем фактом, что после бурного старта японские продажи DC довольно резко упали, и все потому, что массовый рынок до последнего времени пугала сравнительно высокая цена этой консоли, а также нерегулярный выход для нее действительно достойных покупок игр (вкуче с периодическим переносом дат выхода многих многообещающих проектов). Теперь же вместе с объявлением новой цены на свой аппарат, а также более-менее приличной линейкой заявленных к выходу этим летом игр Sega надеется значительно расширить круг обладателей Dreamcast'а в Японии и на высокой ноте выпустить свою консоль в Европе и Америке. Но не об этом речь. За несколько дней до этого анонса руководство Sega объявило о своем решении произвести внутри компании целый ряд изменений, которые в перспективе должны будут улучшить ее положение после провала Saturn'а и заметного сужения рынка игровых автоматов финансовое положение. Перво-наперво руководство компании приняло решение сократить в ближайшее время около 1000 своих сотрудников, в основном из отделений, работающих на рынке игровых автоматов. Кроме этого, самих этих отделений, как самостоятельных единиц, в ближайшее время в Sega больше не будет. В соответствии с последними решениями все ее внутренние команды разработчиков уже в ближайшее время будут объединены в единое целое. Вместе с этим, бывшему президенту Sega Enterprises, в прошлом смещенному со своего поста и переведенному в ранг начальника уже несуществующих отделений игровых автоматов, после последних изменений в ее структуре пришлось и вовсе покинуть свою родную компанию. Да, напоследок Sega успела объявить о том, что по той причи-

не, что она не собирается в ближайшее время выходить на рынок портативных игровых систем, она намерена начать выпуск игр на Gameboy. Последнее, между прочим, вообще тянет на маленькую сенсацию и говорит о том, с кем Sega будет сотрудничать, случись что с ее последней игровой системой. Но об этом позже, а пока настало время перейти к следующей новости, которая пришла нам из далекой Англии, где известное издательство

Codemasters приобрело компанию Sensible Software.

И тем самым прибавило к своему и без того культовому статусу (среди английских фанатов игр и в особенности журналистов) еще немного культовости. Как вы, наверное, помните, когда-то не менее знаменитая компания Sensible, прославившаяся такими играми, как Sensible Soccer, Cannon Fodder и прочее, попала в гигантскую, по их масштабам, финансовую яму, вылезти из которой ей так и не удалось до сих пор. Все дело в том, что в один прекрасный момент ее руководство приняло решение начать дорогостоящую разработку некой игры «для взрослых» под кодовым названием Sex'n'Drugs'n'Rock'n'Roll, которую они сами не смогли ни закончить, ни продать какому-нибудь третьему издательству. А тем временем индустрия не стояла на месте, и о когда-то знаменитой компании Sensible мы стали потихоньку забывать. Ну а теперь мы о ней снова вспомним, так как значительно разбогатевшая и поумневшая компания Codemasters теперь вряд ли упустит возможность заработать на былой славе Sensible еще немного денег. Так что ждите скорых анонсов. А тем временем уже в Америке издательства

Microsoft и Konami подписали договор о сотрудничестве.

В соответствии с которым американскому гиганту достались все права на перевод и издание на PC лучших игр от Konami, а японскому гиганту достались все права на перевод и издание лучших игр от Microsoft на игровые приставки. Более подробную информацию по этому вопросу обе стороны должны будут объявить этим летом. Кстати говоря, не только Microsoft и Konami решили заключить пакт о сотрудничестве. Так, скажем, издательство Interactive Magic приняло решение продать всю свою линейку игр издательству Ubi Soft, оставив за собой лишь права на их on-line версии, в которые можно будет играть исключительно на их собственной игровой службе в Интернет. В то же самое время принадлежащее Sony (бывшее) издательство Psygnosis продало права на издательство своих игр для PC в Европе американскому издательству GT Interactive. Кроме этого компания Square приняла решение отказаться от самостоятельного издания своих игр в Европе и передала это почетное право издательству Sony, которое, к великому сожалению фанатов, набралось смелости выпустить в этом году только 2 их проекта, одним из которых стала, естественно, Final Fantasy VIII. Ну и, напоследок, до нас дошла информация, что английское издательство

Англия
PC

- 1. Championship Manager 3 Eidos
- 2. Baldur's Gate Virgin
- 3. Official F1 Racing Eidos
- ↓ 4. Rollercoaster Tycoon Hasbro Interactive
- ↓ 5. X-Wing Alliance Lucas Arts
- 6. Half-Life Havas Interactive
- ↓ 7. Civ: Call to Power Activision
- ↓ 8. Jimmy White's Cueball 2 Virgin
- ↓ 9. TOCA 2 Codemasters
- ↓ 10. Grand Theft Auto Take Two

Япония
все форматы

- 1. Pokemon Pinball Nintendo GB
- 2. Pokemon Stadium 2 Nintendo N64
- 3. Dance Dance Revolution Konami PS
- 4. Culcept Media Factory PS
- 5. Card Captor Sakura MTO GB
- ↑ 6. Nintendo All Stars Smash Brothers Nintendo N64
- ↓ 7. Omega Boost SCE PS
- ↓ 8. Pokemon Snap Nintendo N64
- 9. Simple 1500 Series v. 10: The Billiard Culture Publishers PS
- 10. World Stadium 3 Namco PS

Комментарий
к обозначениям:

- — новая позиция;
- ↑ — повышение позиции;
- — без изменений;
- ↓ — понижение позиции.

Eidos подписало с японским издательством **Capcom** довольно нестандартное соглашение, в соответствии с которым первое получит права на издание **Resident Evil 3** в Европе, а второе — **Tomb Raider 4** в Японии. Пошли дальше. Следующей новостью, достойной публикации в нашем списке, стало сообщение о том, что американское издательство

Acclaim решило объединить свои команды разработчиков

В одну большую-большую безымянную команду (которая, предположительно, будет называться **Acclaim Studios**), расположенную во всех частях света. Все это делается, как обычно, для того, чтобы повысить эффективность их совместной работы. Но это еще не все. Как сообщают европейские новостные службы, данное издательство в ближайшее время планирует присоединить к себе еще какую-то неназванную пока команду разработчиков из Европы, которая будет также оперировать под именем **Acclaim Studios**. А тем временем, по-моему, пришло самое время сообщить вам

Последние новости от Sony

Которые касаются как **PlayStation**, так и **PlayStation 2**. Начнем с первого. Как стало известно американским журналистам, популярная (в Японии) карточка памяти с игровыми возможностями для **PSX** под названием **PocketStation**, похоже, не будет выпущена за пределами Японии уже никогда. Но, с другой стороны, это, возможно, и к лучшему, так как, по слухам, **Sony** готовит выпустить похожее устройство для своей следующей игровой системы, которое, как вы могли догадаться, несомненно выйдет во всем мире. А теперь перейдем непосредственно ко второму. По нашим агентурным данным, **Sony** уже начала продажу систем для разработки игр для **PlayStation 2** ценой в 20 000 долларов. Как ни странно, но на такую вроде бы невысокую цену разработчики отреагировали с некоторым негодованием, заявляя о том, что эта цена слишком высока. В общем, странные они, эти разработчики. Последней же новостью из стана **Sony** стало официальное сообщение о том, что дизайном следующей **PlayStation** сегодня занимается та же самая команда, которая придумала дизайн компьютеров серии **VAIO**. Нам уже нравится.

Пошли дальше. Незадолго до **E3** малоизвестная российской игровой общественности, но, тем не менее, довольно знаменитая в Японии компания

SNK поделилась своими грандиозными планами

Обычно на такие заявления мы стараемся не обращать особого внимания, однако в этот раз они показались нам достойными публикации. Итак, начнем с того, что этот знаменитый производитель игровых автоматов, удививший нас недавним анонсом их совместного проекта с **Capcom** под символическим названием **SNK vs. Capcom**, объявил о том, что в данный момент он ведет активные переговоры с **Namco**, **Sega**, **Sony** и **Konami** по поводу создания вместе с ними подобных ей игр в различных жанрах. Также, **SNK** успела заверить нас, что вероятность того, что герои **Tekken**, **Virtua Fighter** и прочих популярных драк

окажутся в одной игре, сегодня высока как никогда. Но этого им мало. Так, по сообщению японских журналистов, **SNK** решила разработать некий аксессуар, который позволит подключить их портативную игровую систему **Neo Geo Pocket** к **PlayStation** и **PlayStation 2**. Вот так-то. В то же самое время, английская компания

Videologic решила поменять свое название

Наверное считая что это им поможет снова привлечь к себе внимание. Переименовав себя в **Imagination Technologies**, эта компания решила также изменить и свой род деятельности, видимо посчитав, что после попадания их акселератора в **Dreamcast**, его миссия была уже выполнена. Так вот, начиная с завтрашнего дня, **Imagination Technologies** приступит к работе и на других, смежных с игровым, рынках. Подробности пока не разглашаются, так как бывший **Videologic**, похоже, решил в очередной раз окружить себя ореолом загадочности (и выбить из кого-нибудь очередную порцию заветного финансирования). А тем временем, практически ниоткуда

Объявился один из авторов Command & Conquer

По имени **Ed Del Castillo**, который, как это обычно бывает, покинул свою родную компанию, чтобы основать свою собственную студию **Liquid**. Быть может он успел собрать свою новую команду уже давным-давно, однако по каким-то причинам, я этого до сих пор не замечал. Теперь же, когда он нашел себе издателя, в лице небольшого американской компании **Crave** (которое, по счастливой случайности, недавно объявило о закрытии собственной студии разработки), мы на него, наконец-то, обратили наше драгоценное внимание. Так что ждите скорого анонса «новой революционной стратегической игры» от одного из создателей **C&C** по имени **Ed Del Castillo**. Но не только **Westwood** умудрился потерять за прошедший месяц одного из своих самых ценных сотрудников. Так, скажем,

Основатель Jane's Combat Simulations покинул Electronic Arts

Чтобы направить свои стопы в какую-то неназванную пока компанию. Если кто не знает, зовут этого продюсера **Paul Grace** и именно он в середине 90-х годов возглавил это знаменитое сегодня отделение **Electronic Arts**, из под пера которого вышли такие хиты как **Advanced Tactical Fighters** и **AH-64 Longbow**. В ответ же на такую наглость, **Electronic Arts** напомнило общественности, что незаменимых людей у них нет, да и вообще, первому в мире издательству, чей годовой оборот перешагнул планку в 1 миллиард долларов, такие мелочи ни почем. В общем, обменялись друзья любезностями. И на фоне такого громкого события, уход из команды **Monolith** некоего **Jay Wilson'a**, ответственного за такой «хит», как **Blood 2**, выглядит, по правде говоря, несущественно. Единственное, что заставило нас упомянуть об этом было то, что теперь он получает зарплату в **Cavedog**, где вскоре приступит к работе над их грандиозным проектом **Amen**. Пожелаем же им всем удачи.

e@shop

http://www.e-shop.ru

Компьютерные игры
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

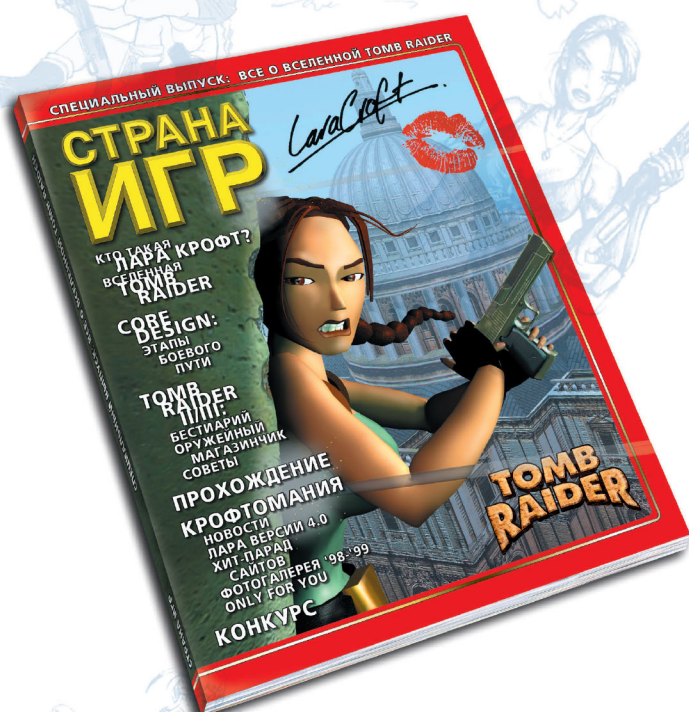
Открылся филиал
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3

	\$37.95		\$63.00		\$25.99
Star Craft: Brood War Издатель: Blizzard		Ultima Online: Second Age Издатель: Electronic Arts		Sim City 3000 (рус.) Издатель: Electronic Arts	
	\$73.99		\$29.99		\$29.99
Ever Quest Издатель: Activision		Populous (на рус. яз.) Издатель: Electronic Arts		Moto Racer 2 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts	
	\$59.95		\$29.95		\$28.99
Alpha Centauri (рус. док.) Издатель: Electronic Arts		Recoil (рус. док.) Издатель: Electronic Arts		Blood 2: The Chosen (рус. док.) Издатель: GT Interactive	
	\$19.99		\$19.99		\$65.95
Need for Speed III (рус. док.) Издатель: Electronic Arts		Blade Runner (рус. док.) Издатель: Virgin		RailRoad Tycoon II Издатель: Gathering of developers	
	\$32.99		\$11.00		\$27.00
Tomb Raider III (рус. док.) Издатель: Eidos		Герои Меча и Магии III (рус.) Издатель: Бука		X-Files: The Game Издатель: Electronic Arts	
	\$29.99		\$47.99		\$33.99
Dune 2000 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts		NHL '99 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts		SIN (рус. док.) Издатель: Activision	
	\$29.99		\$32.99		\$29.99
Abe's Exoddus (рус. док.) Издатель: GT Interactive		Half-Life (рус. док.) Издатель: Sierra		F-15 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts	

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры
вышедшие в США.

ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С 7 ИЮНЯ 1999



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

• **ЛАРА КРОФТ —**
секс-символ компьютерных
и видеоигр конца столетия

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ •
информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ •
Tomb Raider II и III

ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ •
и свежие новости

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный Вселенной TOMB RAIDER

содержание CD

Need for Speed: High Stakes

Жанр: гонка

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Electronic Arts

В то, на что решилась **Electronic Arts**, даже сложно поверить. Мы были уверены в том, что **High Stakes** окажется почти обычным набором дополнительных трасс, машин и режимов, в то время как компания подарила нам новую игру! Да-да, именно новую игру. Остается только удивляться, почему после названия не стоит цифра «4». **High Stakes** этого заслуживает.

Казалось бы, как можно улучшить и без того лучшую гонку 1998 года? Однако на положительные изменения, произошедшие в игре, просто невозможно не обратить внимания. Прежде всего, оказались проработаны столкновения машин. Теперь они не просто переворачиваются или отскакивают друг от друга, а бьются и мнут! Было бы сложно недооценить значение такого нововведения. Вид из кабины, к сожалению, не позволяет увидеть изуродованный корпус машины, но снаружи все можно разглядеть до мельчайших подробностей. К счастью или к сожалению, на саму гонку эти повреждения почти никак не влияют, если не считать, конечно, разбившихся фар.

С другой стороны, немаловажные изменения произошли и в кабине. Так, теперь в темное время суток освещаются приборы.

В **High Stakes** представлена одна, не особенно длинная трасса, которая должна быть знакома владельцам **PlayStation**. Зеленые холмики, пыльный городишко, извилистая дорога — дизайнеры **Electronic Arts**, как всегда, поработали на славу. В демо-версии мы можем прокатиться в разное время суток: дневное и, соответственно, ночное. Ночью приятно радуют глаз светлые окошки домиков в городе и, разумеется, подobaющая случаю луна.

Expendable

Жанр: action

Издатель: Rage Software

Разработчик: Rage Software

Вот, наконец, в наших руках оказалась вполне приличная демо-версия нашумевшего **Expendable** от **Rage Software**. Игрушка чрезвычайно простая. Надо быстро бежать по уровню, представляющему собой, собственно, разветвляющийся коридор, и много стрелять. Несколько видов футуристичного оружия, куча врагов и обилие незаурядных спецэффектов — таков **Expendable**. Многие игра может показаться сложной, однако достаточно научиться нескольким не особенно хитрым тактическим приемам, чтобы понять, что это не так. **Strafe**, а также разумное использование всех видов оружия позво-

лит очень успешно сражаться с инопланетными супостатами. Они, кстати, особым умом не отличаются. Если в **Expendable** и есть что-то, способное потрясти воображение, так это в первую очередь графика. Действительно, игра очень красива, и на нее стоит взглянуть хотя бы только из-за этого.

Links Extreme

Жанр: пародия на симуляторы гольфа

Издатель: Microsoft

Разработчик: Access Software

Суперприкол. Очень остроумная пародия на однообразные и скучные симуляторы гольфа, разработчики которых с некоторых пор стали гордиться тем, что пейзажи у них в игре красивее, чем в реальном мире. А в **Links Extreme** все значительно смешнее. Финальная версия игры будет представлять собой набор мини-игрушек, в которых нужно заниматься маразмом. В демо-версии **Link Extreme**, например, основная цель — уничтожение посторонних предметов на поле для гольфа. Устранять их придется соответствующими инструментами: клюшкой и шаром. А к посторонним предметам относятся: коровы, машинки, фламинго, а также другие фанаты, размахивающие клюшками на зеленых лужайках. Кстати, последние постоянно между собой ссорятся, так что порцию веселья можно получить, просто наблюдая за бессильной вспышкой ярости своих коллег.

Official Formula 1 Racing

Финальная версия этой игры удостоилась чести быть оцененной на страницах номера, который вы в данный момент держите в руках. Оценка, правда, получилась невысокая, но фанатам Формулы я бы все-таки порекомендовал взглянуть хотя бы на демку.

Также на диске вы найдете демо-версии: Battlecruiser 3000 AD, Confirmed Kill, Drakan, Shock Force и версию Warzone 2100 для одиночной игры.

Патчи:

Tank Racer 1.01, Warzone 2100 1.03b, Nascar Craftsman Trucks Racing 1.1, Spots Car GT 1.01.

Видео:

Hostile Waters, Offroad, Shen-Mue, Ultima Ascension и... «Чапаев 2: Судный День»!

Также на диске вы найдете дополнительные карты для **Civilization: Call to Power**, сценарий для **Alpha Centauri** и несколько фирменных **wallpaper'ов** от **Sega**.



СТАНЦИЯ
106.8 FM
не прогибайся



при поддержке движения **Щит Отечества**

EverQuest: поколение NEXT

(Увлекательная игра с денежными призами)



готовьтесь — третье поколение сетевых многопользовательских **RPG** уже стучится в наши двери. Долгожданный **EverQuest (EQ)**, три месяца назад поступивший в продажу, — это лишь первый представитель. А вскоре последует **Asheron's Call (AC)**, затем придет черед **The Awakening Project (AP)**, да и другие не за горами...

Что, прежде всего, бросается в глаза при сравнении новой генерации с многопользовательскими **RPG** предыдущего поколения? Прежде всего — небывалое техническое совершенство. **EQ** — первый онлайн ролевик, требующий безусловного наличия аппаратного ускорения, в нем обеспечена поддержка объемного звука (стандарты **EAX** и **A3D**), а благодаря оптимизированному сетевому коду и совершенной структуре серверов практически отсутствуют извечные проблемы с задержкой сигнала (**Lag**). Как результат — игра идет при скромных требованиях к пропускной способности канала связи, минимум и максимум для **EQ** совпадают, и это всего лишь 28,8 Кбод.

Что касается игрового баланса, то из опыта первопроходцев — **Ultima Online (UO)**, **The Realm (TR)**, **Meridian 59 (M59)** — были извлечены серьезные уроки, учитывались даже результаты шумовшего судебного иска к **UO** по поводу «введения в заблуждение потребителей». Памятуя о решении суда, издатели писали коробку с **EQ** на самых видных местах пресловутыми упоминаниями о необходимости Интернет-доступа и платности игры по истечении 30-дневного периода. Да и времени, чтобы учиться на ошибках предшественников, было более чем достаточно, ведь программисты из **989 Studios** (ранее **Sony Interactive Studios**) начинали работу над **EQ** в далеком 1996 году. Но несмотря на то, что «за плечами» были **PSX**-хиты **Rally Cross** и **NFL Gameday**, разработка онлайн ролевика для **PC** шла неважно. Пришлось поискать помощников, и лишь приобретение **Verant Interactive, Inc.** (независимой онлайн студии) позволило завершить работу в более-менее приемлемые сроки. А ведь еще немного задержки, и отнюдь не **EQ**, а **AC** или **AP** был бы назван нами Ролевиком Нового Поколения...

Скажем сразу, что **EQ**, как **UO** и иже с ними, развлечение по-настоящему «упертых» игроков. Во-первых, это совсем не дешево. Шестидесять долларов за коробку сразу, да плюс еще сотня с хвостиком за одиннадцать месяцев игры, прибавим доступ в Интернет (еще около трехсот долларов...). Так что **EQ** — это минимум \$500 в год... Во-вторых, оплата принимается только по кредиткам — никаких **Time Book**ов для **EQ** не предусмотрено (пока?). Ну и, в-третьих. Любимый ролевик — заведомо времяпожирающее занятие, а уж онлайн ролевик, без возможности многочисленных **save/load**, потребует его куда больше! Так что надо быть готовым жертвовать почти всем свободным временем. Согласитесь — преодолевший все эти препоны геймер может считаться истинным поклонником ролевых игр и профессионалом. А что же такого необычного ждет геймера «профи», проторившего-таки дорогу в **Norrath** (мир **EQ**)?

Основное отличие игрового опыта, получаемого в **EQ**, происходит из двух вещей: необычайной для **ORPG** «глубины погружения» и регулируемого **Pkilling**а. Разберемся с этим по порядку. Еще на этапе бета тестирования (в котором, кстати, участвовали и представители «Страны Игр») большинство отмечало непревзойденную верность деталей и ощущение реальности происходящего. Действительно, одно дело смотреть сверху вниз на псевдо трехмерные пейзажи и спрайтовые фигурки персонажей, размером с полмизинца, исчезающие за деревьями или видимые сквозь внезапно ставшими прозрачными крыши (**UO**). И совсем другое — настоящий **3D**, полигональные персонажи, **NPC** и растительность, строения, в которые можно зайти или обойти

со всех сторон; переключаемый вид от первого или нескольких «третьих» лиц (сверху, из-за плеча и т.д.), симпатичные текстуры. Атмосферные явления, в конце концов. Дождь в **EQ** — это именно дождь: не пиксели, а поток капель, разбивающихся о землю в мелкие брызги. Гром, молнии, туман. Одним словом — полное погружение гарантировано! А что может быть полезнее для ролевой игры, спрашивается?

Теперь **Pkilling**. В **EQ** игроку дана возможность самостоятельно регулировать отношения с киллерами. Вступающему в **Norrath** персонажу по-

лагается несколько свитков, среди которых письмо к Гилдмастеру, где выдадут кое-какое обмундирование и свиток-переключатель **Pkilling**а. Его можно выбросить (уничтожить), использовать сразу или, сохранив, применить позднее. Если установлен иммунитет (**-PvP**), то персонаж гарантирован от нападений со стороны агрессивных игроков, а в случае безвременной кончины его имущество не подлежит разграблению (за исключением особого распоряжения...). Конечно, без убийц многие нагуляют жирок и заметно расслабятся, но, на мой взгляд, ограничение кил-

леров — это абсолютно верное решение. Мы приходим в виртуальный мир за приключениями, недоступными в реальной жизни, и не у каждого есть время, забросив все остальные прелести ролевой игры, прокачиваться до 30-35 уровня. Многие ценят в **ORPG** общение, квесты, охоту на **NPC**-монстров, естественное совершенствование навыков и т.п. Не навязывая своей точки зрения, но «чистые» **Pkiller**ы по моему выхолащивают суть ролевой игры, превращая ее в неуклюжую пародию на action.

Однако **Sony** позаботилась и о самых кровожад-

Сравнительная Таблица UltimaOnline vs. ORPG 3-го поколения (Тактико-технические данные)

Параметр	UO/UO Second Age	EQ	AC	AP
Самоопределение	«online RPG»	«graphical MUD»	«massively multiplayer game»	«massively multiplayer game»
Дата выхода	октябрь 1997/1999	Март, 1999	Осень 1999, начало открытого бета-тестирования Май 1999	Конец 1999-го
Мощность серверов	2500 пользователей на сервер	свыше 1000 пользователей на сервер	«неограниченная»	«неограниченная»
Структура	каждый сервер — отдельный игровой мир	каждый сервер — отдельный игровой мир	многочисленные сервера — единый игровой мир	многочисленные сервера — единый игровой мир
Население	1 раса и мультиклассы (в зависимости от навыков может быть, например, повар-маг)	12 рас и 14 классов	3 расы	8 рас и 6 классов
Площадь земель	200 миллионов кв. футов, один континент, 13 основных городов, 24 часа пешего хода от края до края	3 больших континента, 12 основных городов и 70 зон	575 кв. миль (49152x49152 метров), 14 часов пешего хода от края до края	Гигантский мир, 72 часа пешего хода от края до края
Навыки персонажей	48 умений и профессий	40 умений	30 умений	30-50 умений
Экономика	сильно развитая	слабая	среднеразвитая	среднеразвитая
Магия	64 заклинания	около 400 заклинаний	1600 заклинаний	неограниченное число комбинаций
Особенности магической системы	потребность в реагентах	заклинания налагаются на оружие	«инфляция» силы заклинаний	есть несколько сверхмогущественных заклинаний, способных уничтожить города, но с риском для жизни колдующего...
Pkilling	неконтролируемый PKilling	контролируемый игроком PKilling	контролируемый игроком PKilling	защита слабых персонажей от более сильных (при разнице в три уровня)
Графика	Изометрический псевдо-3D, спрайты	Настоящий 3D, полигоны переключаемый вид от первого/третьего лица	Настоящий 3D, полигоны переключаемый вид от первого/третьего лица	Настоящий 3D, полигоны вид от первого лица
Поддерживаемые разрешения	640x480/16 bit	от 640x480/16 bit до 1024x768/16 bit	от 640x480/16 bit до 1024x768/16 bit	от 640x480/8 bit до 1024x768/32 bit
Необходимость акселераторов	нет	да	да	да
Скорость связи (минимальная/оптимальная)	28800/56600	28800/28800	14400/28800	28800/56600
Удаление персонажа из базы данных сервера	только за нарушение правил игры	бездействие персонажа — до 6 месяцев	?	?
Клановая система	Официально регистрируемые Клань и Гильдии	Официально регистрируемые объединения игроков — Гильдии	Официально регистрируемые Союзы	Официально регистрируемые Клань
Отличительная черта объединений игроков	Никаких официальных привилегий	Возможность объединения в группы, связанные распределением добываемого опыта, денег и системой коммуникаций	Система вассалов (Сильный персонаж заводит вассалов из слабых, каковые заработают для него дополнительные очки опыта)	Возможность создавать и править собственным Городом
Оплата	9,95 долларов в месяц	9,89 долларов в месяц, 25,89 долларов за 3 месяца, 49,89 долларов за полгода	около 10 долларов в месяц	около 10 долларов в месяц
Форма оплаты	Game Time или дебетовая/кредитная карта Visa, MasterCard или American Express	дебетовая/кредитная карта Visa, MasterCard или American Express	?	?

ДОСТОИНСТВА

«Полное погружение», высокая скорость, регулируемый Pkilling.

НЕДОСТАТКИ

Упрощенность экономических отношений.

РЕЗЮМЕ

Отличная RPG для геймеров с ограниченным лимитом свободного времени.

8.0

2 VIDEO
1 SOUND
1.5 INTERFACE
1.5 GAMEPLAY
1 ORIGINALITY
1 ADDITIONS

Насколько реальны онлайн-миры, персонажи, собственность, добытая там и т.п.? Странноватый вопрос, говорите?.. Не совсем. Персонажей из **UO** со всем скарбом, включая счета в банке, домовладения и лошадей, активно продают и перепродают на электронных аукционах **eBay** за суммы в 500 полновесных и совершенно реальных долларов. Похоже, реальный и виртуальные миры начинают потихоньку сливаться в друг с другом...

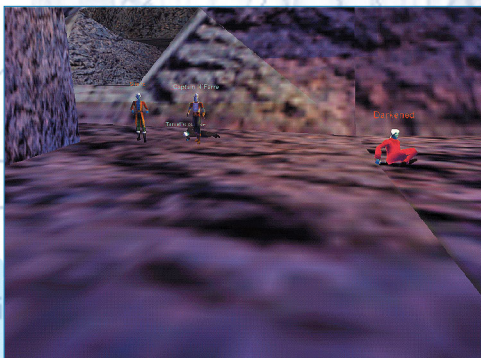


У святилища в Огго-ке - городе Людогедов

Поскользнулся, упал и поплыл. Первым улучшенным навыком стало... плавание



PvP сервер: трупы валяются прямо у входа в город



торговцы, тренировочные залы и прочие важные места (в описании игры есть карты всех городов). Через главные ворота можно попасть в дикую местность и начать охоту сначала на мелких (крысы, змеи...), а потом и более крупных (волки, джины...).

Потом пойти на Лавовые Поля или в подземелья. Управление в EQ по большей части мышинное, задействованы макросы и горячие клавиши. Заклинания не просто читаются из свитков, что уже требует времени, но и дополнительно «запоминаются» (еще какое-то время...). Есть индикация

Ролевики третьего поколения в Интернет:

EverQuest
http://everquest.station.sony.com/everquest_h.html
The Awakening Project
<http://www.dtcomputers.com/awaken>
Asheron's Call
<http://www.turbinegames.com/asheron-call/index.html>

мое интересное. «Подмога» может и не вмешаться, если сочтет свои силы недостаточными, а просто постоит, посмотрит, да и сбежит. Некоторые создания борются более интеллектуально, чем другие: отступают, будучи ранеными, или, сделав вид, что сбегают, неторопливо заходят в тыл. Плюс — скорость. Многие мелкие



Нравы простые го изумления. На столбе — пища!

накопленного опыта, также отслеживаются три основных показателя — здоровье, мана и выносливость. Все они восстанавливаются или сами, с течением времени (медленно), или целенаправленными действиями, что быстрее (мана — медитацией). Необычная «полуавтоматическая» комбинация использована в EQ для педингов. «Основные» боевые действия персонажа, например, удары мечом, производятся на автопилоте и игроком не контролируются. Зато остается простор для «дополнительных» выпадов — ударов ногами, использования магии. Интересно, что, атакуя мага во время подготовки к наложению заклинания (а это легко заметить), можно сорвать весь «процесс». Не менее удобным можно признать возможность предварительно оценить вероят-

гады быстры и успевают нанести такое количество повреждений, что персонаж, потеряв подвижность, просто-напросто истекает кровью, не в силах сдвинуться с места. Можно ли существовать в EQ в одиночку? До какого-то этапа в развитии — да. Что, кстати, и делает большинство наших геймеров. Однако по мере возмужания персонажа для дальнейшего развития требуются все более грозные соперники, и они находятся. Только справиться с ними в одиночку уже не под силу, вот и приходится объединяться. Убивая монстра в группе, партне-



Первые навыки магии...

ры делают между собой получаемые за это опыт и деньги (команда «Autosplit»). Игрок может создать свою или присоединиться к чужой группе, для чего предусмотрены специальные команды. Как и положено, в EQ есть Смерть. После нее персонаж возвращается к точке, где был незадолго до гибели. На первых четырех уровнях потери опыта почти нет, а вот на более старших — две смерти подряд могут заметно «опустить» героя.

Наименее развита в игре экономика, то есть по сравнению с UO ее почти и нет. Заработав на убийстве монстров, можно прикупить необходимое снаряжение в городе или, продав там же не нужное, за вырученные деньги нанять тренера. Необычайно формализована и процедура регистрации Гильдии. Залого не требуется, но вот написать короткий Устав (на английском) и представить письменные просьбы не менее десяти игроков с действующими учетными записями необходимо. Только после выполнения всей процедуры прошение будет рассмотрено и, возможно, удовлетворено...

CU-Online

Вот так должны выглядеть статистика и котомка удачливого игрока. Заведу...



ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET

Dial-Up высокого качества
 ночной unlimited 25 у.е./месяц (с 0 до 8 часов)
 вечерний unlimited 40 у.е./месяц (с 20 до 8 часов)
 повременная оплата от 0.6 у.е./час до 1.8 у.е./час

Постоянное подключение по выделенной линии и ISDN
 64 кбит/с - 450 у.е./месяц, 128 кбит/с - 700 у.е./месяц

DataForce
 Internet Service Provider

103473, Москва
 3-й Самотечный пер., 11
 тел.: (095) 755-9363

<http://www.dataforce.net>
 e-mail: info@dataforce.net
 тел./факс: (095) 288-9340

Аллоды-2: мультиплеер и Клань...

Заметки очевидца

В

от уже минул год со дня знакомства с замечательной игрой «Аллоды: Печать тайны». Примерно столько же и живет наш клан — «Герои последнего Аллода». А чтобы создать и стать лидером Сетевого Клана, надо досконально знать «матчасть», т.е. аллодовский мультиплеер!

Чтобы яснее представить отличия мультиплеера первых Аллодов от вторых, давайте кратко вспомним особенности первой версии многопользовательского режима.

Главная проблема — как накачать героя, решалась просто: создав сетевую игру через последовательный порт, игрок мог качать персонажа до потери пульса. Прокачавшись до среднего уровня, я решил попробовать сыграть в «настоящую» сетевую игру через IP. После первой же битвы с товарищами по клану пришел в нео-

писуемый восторг — Аллоды разительно отличались от Diablo! Полная свобода действий, никаких уровней, свободное переключение карт и, конечно же, крутые монстры. А похожи с Diablo были наличием PKiller'ов (убийц персонажей). Впрочем, что за многопользовательский бой без PK!

Однако восторг продолжался недолго, скоро все карты были изучены наизусть... Нивал же не хотел давать полную версию редактора, поэтому интерес к сетевой игре понемногу угасал. Через какое-то время полный редактор уровней появился у победителей конкурса карт. После этого на сервере Нивала выложили клиентские версии карт победителей. Но к тому моменту у всех уже были супергерои(5000 жизни), такого персонажа или PKiller'a убить не просто, тем более, если у него 100% защита от всей магии. Все решала тактика, например, на одного рыцаря нападают три других и два мага, и после 10-15 минут битвы группа рыцарей и магов, конечно же, выигрывала. И только потом появились нормальный редактор и нормальные версии карт.

Так дела обстояли с первыми Аллодами. Во вторых Аллодах Нивал сделал множество добавлений и исправлений в мультиплеер. В-первых, появились уровни сложности карт, всего их четыре — «легкий», «нормальный», «сложный» и «ужас!». Причем уровень сложности зависит от класса монстров на карте. Например, если на карту поставить дракона 5 класса, то уровень сложности автоматически становится «ужас!». И если ваш герой чрезмерно крут для карты или слишком слаб, то на нее его просто не пустят.

При мыслях об этом нововведении возникают двойные чувства, вроде бы теперь крутые герои

не смогут убивать слабых (Адьо, PKiller'ы?), но, с другой стороны, крутому герою нельзя поиграть на простой карте или помочь в прокачке более слабому герою. Возможно, что правильнее было организовать флажок, переключаемый игроками при запуске сетевой игры, указывающий учитывать, мол, уровень сложности карты или нет...

Во-вторых, появились таверны, в которых нанимаются на различные задания, начиная с простых (например, убить монстра) и заканчивая сложными — разгромить охрану чужого города или огромную группу чудовищ. А за выполнение задания, естественно, положены награды: деньги, опыт, простые и магические вещи, улучшение характеристик имеющегося «инвентаря». Вот за это — огромное спасибо разработчикам! Такой подход упрощает «прокачку» героя, да и играть по Сети становится на порядок интересней, ведь по карте теперь можно ходить не просто так (как в первых Аллодах), а осмысленно, с заданием.

В-третьих, ниваловцы немного изменили магию, добавили новые заклинания. К тому же маг не может теперь научиться некоторым старым заклятиям, а вправе использовать только свитки с ними. Это, по-моему, нельзя считать минусом, так как тех заклинаний, которым маг может научиться, читая книги, вполне хватает для нормальной игры.

Отмечу и еще одно заклинание (из новых!), которое просто просилось в игру. Называется оно «зов», им маг призывает лесных монстров себе



на помощь. Очень забавно смотреть, как после его применения одна группа белок бьется с другой!

В-четвертых, в сетевой игре теперь, как и в одиночной, можно получить союзника. Из монстров, кстати...

И последнее. На CD-диске Аллодов 2 есть редактор карт. Это — здорово. Но... опять маленький камушек в огороде Нивала, редактор-то на английском языке, и help к нему тоже на английском. Ну не для всех такой help может быть доступен и, главное, полезен!

Ну, а в целом мультиплеер в Аллодах 2 получился крутой. Так что торопитесь играть в Аллоды 2 и организовывайте свои Клань. Мы ждем достойных соперников!

P.S. Пожелание фирме «1С». Посмотрите, как делает «Бука», издает игры в двух вариантах: дорогом и дешевом. Именно так надо бороться с пиратством Российских игр. Но, конечно, это — личное мнение.

CU-Online

ЭКСПЕРТ:

Кирилл КУЗНЕЦОВ (savoirc@gameland.ru)

Dragon Realms и прыгие MUD'ы

З

накомство с игрой обычно начинается с разработчиков в нашем случае это Simutronics, они предлагают любителям RPG окунуться в мир текстовых ролевиков. В этом старейшем жанре игр предложено немало, и для каждой компания ведет отдельный игровой сервер.

Dragon Realms — это типичный MUD, т.е. ролевая игра в текстовом режиме. Для того чтобы в нее играть, нужно скачать MUD'овского клиента (например, Z-MUD, <http://www.zugsoft.com/>), имеет звуковую поддержку, работает и по истечении срока shareware) и завесте account. Есть и альтернатива — Java-

Всё что в Ультиве делает графика, в MUD'е делает фантазия. И совсем неважно, что на экране ничего кроме цветного текста нет. Богатое воображение игроков может нарисовать в голове картинки похлеще Ультивских...

клиент. Такой клиент дает игре что-то типа небольшой графической оболочки — несколько окошек, кнопочек и менюшек...

Перед игрой полезно немного потренироваться и «подружиться» с клиентом. В принципе, сложного в нем ничего нет. Прежде всего требуется выбрать игру (в нашем случае — это Dragon Realms http://www.play.net/simUNET_public/dr/drhome.asp). Можно и что-то иное с <http://www.mudconnector.com/>. Из этого факта понятно, что данный клиент работает еще несколькими MUD'ами...

Клиент запущен — перед вами окна. Большое окно посередине — самое важное, именно в нем и происходит игра. В маленьких окошках слева показана всякая вспомогательная информация. Также существуют «горячие клавиши», ускоряющие ввод стандартных команд, таких как перемещение, операции с инвентарем и оружием и другие команды. Имеется даже возможность создавать script'ы, то есть

комбинации команд и настроек, которые будут срабатывать и выполняться при наступлении заранее определенных обстоятельств. Как ни странно, но даже в наш век навороченной графики многие текстовые RPG-шки остаются платными. Именно такой платной RPG-шкой и является Dragon Realms (хотя полно и бесплатных!). Поэтому чтобы играть «в полную силу», придется повозиться все с теми же кредитными карточками и банковскими счетами, которые не так давно были необходимы для игры в Ультиву. Правда, платить здесь нужно гораздо меньше, но проблемы остаются.

Dragon Realms вовсю расхваливается разработчиками. В основном приводят данные типа «такое-то количество игроков, такое-то количество игровых территорий». Из качественных преимуществ особенно выделяется оригинальная система боя.

На тот случай, если вы сомневаетесь в игре, существует пробный вариант, которым, как я понял, многие и пользуются. Можно создать персонаж-короткожитель, который окончится через месяц после того, как о нем впервые услышат. Конечно, временный account можно заводить сколько угодно раз, но... каждый месяц придется накачивать свой персонаж с нуля, так как ваш 30-дневный герой будет покидать грешный мир, оставляя вас у разбитого корыта. Поэтому, уж если играть, так лучше завести нормальный персонаж и платить по десять долларов в месяц за его спокойное существование. Если же доступа к кредиткам и чекам нет, то после второго-третьего персонажа желание заводить следующего точно отпадет. В чем суть игры? Фактически, у Dragon Realms стандартная Online'ово-RPG-шная суть. Создаете персонаж, ходите по громадному миру с тысячами вам подобных, выполняете различные задания, убиваете монстров... и все для того, чтобы стать самым-самым!

Как ни странно, но даже в наш век навороченной графики многие текстовые RPG-шки остаются платными. И популярными! Например, на сервере Dragon Realms постоянно висит от 600 до 1000 человек, многие из которых охотно помогут новичку разобраться с игрой.

Игровые возможности Dragon Realms легче всего сравнить с возможностями Ультивы. Они у них практически одинаковы. И в той и в другой игре сделаны более-менее удачные попытки создать виртуальный мир с возможностями, которыми, скорее всего, обладал бы fantasy-мир, если бы существовал. В общем, тем, кто знаком с Ультивой, многое уже понятно. Для тех, кто с этим продуктом совсем не знаком, скажу, что в этот список входит покупка-продажа предметов и недвижимости, бои, производство, вступление в союзы и гильдии и даже заключение и расторжение браков!

Изучение игры происходит также стандартным для Online'овых продуктов образом. Скорее всего, вы найдете более опытного игрока или группу игроков, которые помогут решить все проблемы и набраться опыта. А затем вы, когда станете опытнее, сами помогите какому-нибудь запутавшемуся новичку. Кстати, именно этот метод и предложен как самый лучший на сайте Simutronics.

Все, что в Ультиве делает графика, в Dragon Realms делает фантазия игрока. И совсем даже не страшно, что на экране ничего кроме цветного текста нет. Богатое воображение игроков может нарисовать в голове картинки похлеще Ультивских.

Кому может быть адресован Dragon Realms или какой-нибудь другой MUD? Ну, во-первых, тем, кто хорошо знает английский, так как вместо понятной на всех языках картинки происходящее будет описываться исключительно текстом.

Если с языком все в порядке, то освоиться в

игре будет намного легче. На сервере постоянно висит от 600 до 1000 человек, многие из которых охотно помогут новичку разобраться с игрой.

Во-вторых, нужно уметь довольно шустро работать с клавиатурой. Чем выше скорость набора, тем будет легче. А если вы еще не овладели какой-нибудь продвинутой техникой, типа набора вслепую, то придется непросто. Ведь чтобы получать удовольствие во время игры, нужно думать лишь об игре. Если же вы будете постоянно искать, где какая клавиша находится на клавиатуре, то весь интерес к игре вскоре пропадет. Увы, здесь нет мышки, джойстика или чего-то подобного, чтобы облегчить игроку жизнь. Единственное, что сделано в помощь игроку, так это сокращения для самых распространенных команд.

Дальше неплохо бы иметь unlimited доступ в Интернет. Не обязательно сверхкачественный и быстрый, так как вся игра похожа на большой чат и имеет соответствующие требования к связи. Но лучше иметь самый дешевый доступ, так как игра эта не на полчаса и не на час. Чтобы войти во вкус и получить удовольствие, придется посидеть как минимум часа три-четыре.

И последнее. Если вы решились играть в MUD, постарайтесь купить себе account или выберите бесплатный MUD. Очень обидно, когда хоть как-то прокачанный персонаж, с которым вы уже прожили целый месяц, вдруг умирает, заставляя начать все сначала или признать месяц жизни напрасно потраченным.

CU-Online





«Думай, что пьешь...»
из рекламы ТССС

Пей... играючи!

К

ак ни странно, но официальная аббревиатура **Coca-Cola** не **CC** (и не **C&C**, гм-гм...), как мы могли бы подумать, а **TCCC (The Coca-Cola Company)**. Увы, но на кириллице это всего лишь междометие, призывающее помолчать. **C&C** было бы куда привычнее и веселее...

Каждая уважающая себя компания, дабы увеличить число посетителей (они же — потенциальные клиенты...), старается разместить на **web**-сервере какие-либо привлекательные вещи: коллекции **freebies**, оригинальные поисковые машины, справочную

представляет Интернет-игру для американских мальчиков и девочек под названием **Time Tremors** (Сотрясения времен). Презентация **Time Tremors** состоялась 8 апреля с.г. в Сан-Франциско в громадном киберкафе **Club-i**. Вел ее **Nathan Blackburn** из **MTV**-шной программы «**The Real World**». Собралась куча народу, было несколько важных «шишек» игрового мира, места заказывались заранее, с улицы никого не пускали. Кто не попал внутрь, довольствовался прямой **web**-трансляцией этого события. Этот ролик можно найти на **www.cherrycoke.com** или **www.tremors.mtv.com** (выходит, и **MTV** отдало должное **Time Tremors**!).

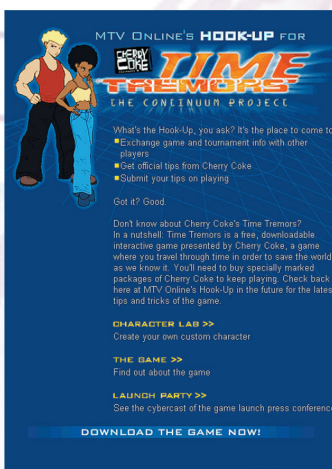
Что же такое **Time Tremors** (ТТ)?

Новое детище от создателей «**The lost Island of Alanna**», ТТ — это интерактивный action аркадного типа. 100 вариантов труднейших загадок, заставляющих «растекаться» мыслию по древу времен» и переносащие геймера в прошлое и будущее. Игра напичкана реальными и вымышленными героями, злодеями, преступниками, легендами всех времен и народов. Ну а своего героя, т.е. тот персонаж, за которого играешь, создаешь сам, выбирая из множества комбинаций тел, волос, глаз, одежды и обуви. Игра — бесплатна...

Все это очень привлекательно, особенно расуждения о доступности ТТ. Ее и впрямь можно скачать с **www.cherrycoke.com** и **www.tremors.mtv.com** (около 3 МБ, в разархивированном виде файлы займут на диске свыше 45 МБ). Но мы знаем — сыр бесплатным не бывает! Оказывается, для игры требуются специальные «кредиты». Это очень просто — на каждой упаковке **Cherry Coke** есть коды допуска к игре, которые и дают кредиты. А где у нас можно купить эту **Cherry Coke**? Лично я ее в глаза не видела. Не знаю, может быть, у кого-то получится поиграть в **Time Tremors** и без «бутылочных» кредитов, поскольку при регистрации на сайте авансом предлагается целых шесть штук (а с этим вполне можно играть). Но вот как дело дошло конкретно до игры, то моих кредитов почему-то осталось ноль. Совсем нечестно, **TCCC**!

Человек я упорный, бросать дело на полдороге не привыкла, а потому написала приятелю в Америку, попросила купить пятачок бутылки и выслать мне. Он ответил, что **Cherry Coke** — это страшная гадость и ни один европеец ее пить не станет. На вкус — как Кока-Кола, разбавленная вишневым сиропом. Видимо аборигены ее тоже не очень-то жалуют — продается она далеко не везде. В конце концов, номера кредитов я все-таки получила...

Моего героя звали Алекс. Простой американский школьник в один прекрасный день отправляется с классом на экскурсию в исследовательскую лабораторию **Norcom Technologies**, известную выдающимися достижениями в квантовой физике и силовой энергетике. Правда, чем они конкретно заняты, никто толком не знал. Подозревали, что изготавливали ракетные двигатели и силовые батареи размером с обычный ластик. За чем такой серьезной и секретной фирме, как **Norcom Technologies**, водить к себе на экскурсию Бивисов и Бат-Хедов, одному Богу известно. Но, видать, в Америке так принято. Поездка на автобусе до лаборатории заняла около трех часов. В дороге Алекс выпил целых 2 литра **Cherry Coke**. Конечно же, по приезде на место ему было не до экскурсии. «Где найти туалет?!» — вот единственная мысль, которая свербела в мозгу. Спрашивать у представителя фирмы Алекс постеснялся и отправился на поиски сортира самостоятельно. Улучив момент, смылся из комнаты, где его класс слушал скучнейшую лекцию о сверхпроводниках и квантовых источниках. На каком этаже и в какой части огромного здания он находится, Алекс не знал, но решил, что интуиция не подведет. Поблизости туалетов видно не было, но был лифт. Смысленный мальчик (это вам не Бивис с Бат-Хедом) прикинул, что туалет, по-видимому, располагается в вестибюле. Поэтому он сме-

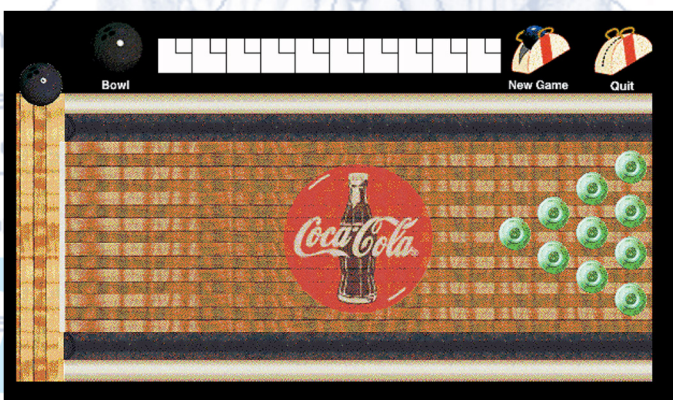


информацию или игры. Известная всем и каждому **Coca-Cola** не является исключением.

Полагаете, что, зайдя к **Coca-Cola** (**www.cocacola.com**), сразу же наткнетесь на линк «**Games**»? Не тут-то было! **TCCC** — хитра, ее цель — заманить и как можно дольше промурыжить потенциального клиента на сайте. С первой страницы геймеру дают понять: игры здесь есть, но попробуй-ка, найди их, догадайся, за каким линком или иконкой они скрываются! Потребуется перебрать с десятком **www**-страниц, попадая то в виртуальный музей, то на стадион, то еще куда-то, прежде чем посетитель доберется до искомого...

Подсказка: выбирайте линк **Mystery**, и именно там за ссылками **Someplace Cool**, **Someplace Refreshing** и **Someplace FUN** и скрываются ИГРЫ.

Итак, что же у **Coca-Cola** идет по разряду «**Cool**» (оно же Клево, Классно)? Ответ — сервер **www.cherrycoke.com**. **Cherry Coke**, один из прохладительных напитков от **TCCC**,



Весь мир всего за 0.35\$/час



Интернет от фирмы КАРАВАН
бесплатное подключение •
отсутствие абонентской платы •
неограниченный по объему почтовый •
ящик и домашняя страница

т. 332-4486, 332-4601
email: help@caravan.ru
www.caravan.ru

Посетите наши сервера:

www.freeware.ru
бесплатные программы для Windows

www.game.ware.ru
бесплатные компьютерные игры

goldenurl.radio.ru
каталог ресурсов Интернет



ло зашел в лифт и нажал кнопку «L», думая, что она означает lobby, т.е. вестибюль. Но вместо вестибюля Алекс оказался на 68-ом подземном этаже, в главной Лаборатории («L»). Обычно здесь полно народу, но как раз тогда этаж был совершенно пуст — сотрудники отмечали на 23-ем этаже 50-летие своего шефа Dr.Quinn'a.

«Где же здесь туалет?», — подумал Алекс, выходя из лифта. Ага, первая дверь налево была подписана Women, по-нашему «Ж». Значит, следующая — «М», прикинул Алекс и сразу же прошмыгнул в нее, не обратив внимание на надпись: «Опасно! Не входить, когда горит оранжевый свет». А над дверью как раз мигала оранжевая лампочка...

Обстановка внутри — ни даты, ни взять — типичный американский сортир. Чистота, полумрак, холодно и влажно, эхо тихонько повторяет каждый шаг, воняет каким-то чистящим средством типа хлорки. Но на самом деле это был не туалет, а стартовая камера для капсул, способных перемещаться во времени и пространстве. Алекс не сразу нашел унитаз. Поначалу сунулся туда, сюда, и только капсула под номером Vi-5 была оборудована типичным унитазом стиля R-17. Обрадованный Алекс смело зашел вовнутрь. Сделав свои дела, он стал искать ручку «слив». Таковой, безусловно, не было, так как реальный R-17 оборудован автоматическим самосмывом. Наш герой по молодости этого не знал и потому

дважды уверенно нажал ближайший подходящий рычаг, думая, что это слив, таким образом разблокировав систему запуска камеры и включив все двигатели. Алекс поначалу перепугался, хотел вырваться. Но двери не открылись, как отключить систему, он не знал, и пришлось ему отправиться в путешествие по времени. В дороге Алекс поправил и потихоньку во всем разобрался, даже научился управлять своей капсулой.

Вот такой веселый старт... По ходу игры Алекс побывает в 100 различных мирах, от викингов до эпохи Диска, встретится с самураями, ведьмами, марсианами и т.д. «Проблема TT» заключается в том, что набитый разным хламом школьный ранец, оставленный у двери капсулы Vi-5, также отправился в самостоятельное путешествие по времени. Вихри квантовых потоков закружили его и разнесли содержимое по 100 мирам. Причем каждый раз предмет из ранца наносил какое-то непоправимое разрушение в том мире, куда попадал. Например, простая скрепка уничтожила португальский боевой корабль в 14-ом веке. Помните, у Рая Бредбери: всего лишь наступил в далеком прошлом на ничемную бабочку, и это полностью перевернуло историю...

Представьте, что может наделать с историей Земли школьный ранец?! Поэтому надо срочно искать разрушения, причиненные бахлом из ранца в каждой эпохе, и восстанавливать их. Забегая вперед, скажу, что за несколько месяцев Алекс вполне справился с этой задачей.

Кстати, знаете, что первым делом сделал Алекс, благополучно вернувшись назад, в Лабораторию? Правильно, вновь отправился на поиски туалета. Только теперь он направил свои стопы в дверь, противоположную «Ж», подозревая, что настоящая «М» расположена именно там. И опять не прочел грозной надписи на двери: «Опасности! Не входить — идет тест интергалактических путешествий»...

Славно придумано: в игровом азарте американские тинейджеры раскупят всю Cherry Coke! Вот оно, звериное лицо капитализма — вроде игра-то бесплатная, а на Cherry Coke разориться. Что ж, подождем пока это пойло не появится и у нас. Тогда накупим бутылочек и вперед, на www.cherrycoke.com. А можно и не покупать — всего лишь зайти в ближайший супермаркет самообслуживания с ручкой и

блокнотом и передать пару десятков кредитов с бутылочек Cherry Coke!

С TT покончено, во что же еще можно поиграть на сайте TCCC? Из простого и бесплатного предлагается две Shockwave-игры (если Shockwave еще не установлен, то загрузиться можно с <http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi>). За строкой Someplace Refreshing, «Кое-что Занятое», скрывается Contour Keyboard, «Мелодическая Клавиатура» (<http://www.cocacola.com/digitalworkout/keyboard.html>). Вообще-то — жуткая ерунда, но один раз, ради интереса, можно и попробовать. Значится так: 7 бутылочек из-под Coca-Cola, наполненных до разного уровня темной жидкостью, по-видимому, самой Коллой. Бутылки, если по ним стукнуть, издадут звуки разной частоты и таким образом изображают 7 нот звукоряда. Ткнешь мышкой в бутылку — она звенит. Если предпочитаете клавиатуру, то для этой цели можно использовать клавиши от А до К. Предлагается два варианта игры: «Прими вызов» и «Сочини сам». В первом случае игра сама задает ноты, а от вас требуется их повторять, тыкая в соответствующие бутылки. Если ошиблись, придется повторять. И так до трех раз. Ничего не скажешь, занятие глубоко интеллектуальное. Во втором случае позволяет самим сочинять или подбирать любые мелодии и проигрывать их тут же на бутылках.

Внимание: если ткнуть мышкой на красную иконку Coca-Cola, то услышите серенаду Always, до боли знакомый мотивчик из рекламы TCCC (оказывается, это их гимн!). И сразу перед глазами встает картина: Рождество, сверкающий огнями поезд трейлеров Coca-Cola и бедный мальчик, неожиданно получивший в подарок от Санта Клауса заветную мечту — бутылку воды. Кстати, надо будет не забыть проверить пивные сайты, может, и у них существует подобный предпраздничный сервис?..

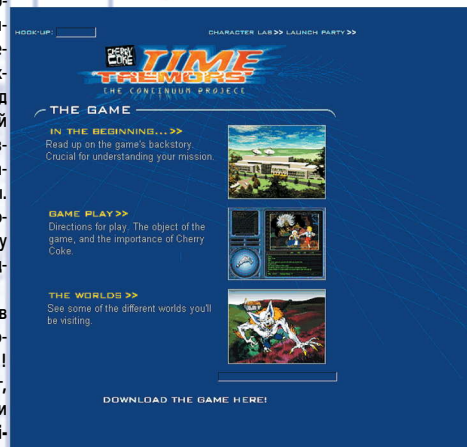
А вторая игра скрывается в Someplace Fun. Это гораздо более интересный Strike It Big! «Бей По-Крупному!» — боулинг, или по-нашему кегли (<http://www.cocacola.com/digi->

[talworkout/strike.html](http://www.cocacola.com/digitalworkout/strike.html)). Сразу же попадаешь в атмосферу кегельбана — слышен характерный шум, звуки катящихся шаров. Задача простая: на площадке выставлено треугольником 10 кеглей, необходимо сбить их все большим черным шаром. На каждую десятку кеглей отводится две попытки. По ходу игры ведется подсчет сбитым кеглям. Перед игрой на сайте приводится описание, правда, понять из него, как играть, трудно. Объясню: надо нажать мышкой на мячик, расположенный вверху, над словом bowl, и удерживать клавишу. При этом шар начинает двигаться поперек площадки — этим вы выбираете точку запуска. В тот момент, когда клавишу отпускают, шар полетит к кеглям. Чтобы сбить за один бросок сразу все кегли, надо ударить не по самому центру, а чуть в сторону от него. Потренируетесь, это совсем не сложно. Да и игрушка довольно привлекательна, не в пример предыдущей.

Итак, такое вот немного странное безалкогольно-игровое сочетание получилось на сервере у The Coca-Cola Company: бесконечные поиски сортира с катастрофическими последствиями для человечества, недопитые бутылки из-под Колы и боулинг. Что ж, такова она, «легенда Coca-Cola», во всех своих проявлениях.

Кстати, чем ответит конкуренту Выбор Поколения NEXT — знаменитая Pepsi?!

CU-Online



ЭКСПЕРТ: Наталья ДАВИДОВА (nata@gameland.ru)

Diablo II: сетевые ресурсы



Трудно найти игру, которую геймеры ждали бы с большим нетерпением, чем Diablo II (DII). О причинах такой глобальной популярности сказано немало, но будем повторяться. А вот о том, что делается в Сети для поддержания этой самой популярности и подогрева интереса к еще не вышедшему хиту (а что он будет таковым, мало кто сомневается), поговорить можно. Тем более что ресурсов, посвященных Diablo 2, просто не счесть.

Игры еще нет, а жизнь в Сети не замерла, не застыла, а, что называется, «кипит». Активны не только разработчики, но и многочисленные поклонники: модифицируются старые ресурсы по Diablo I, там открываются странички и разделы, возникают новые сайты, форумы, Кольцевые Индексы и Клань. И все это в предвкушении DII...

«Официоз» — очень скупо!

Разработчики продолжают обещать, а под шумок в очередной раз отодвигать сроки выхода игры, а вместо нее предлагают заждавшейся публике «всякого разного». На официальном сайте Blizzard (www.blizzard.com/diablo2) представлена информация, большим разнообразием не отличающаяся. Хотя могли бы и постараться! Единственное, что может служить оправданием — это непосредственно сам процесс создания игры (стартают, торопятся, чтобы нас с вами быстрее порадовать), а, стало быть, отвлекаться на что-либо другое «времени нет».

Сайт Blizzard весьма компактен (а может быть так и нужно, ведь самой игры-то еще нет?). Тем не менее, здесь присутствуют основные сведения по DII: отмечены главные особенности, дано «краткое содержание» сюжета, приведены характеристики персонажей, NPC, их возможности. При желании можно прослушать музыкальное сопровождение игры. Но наибольшее внимание уделено, естественно, скриншотам: их довольно много, отличная графика, обновляются каждую неделю. А некоторых персонажей можно рассмотреть крупным планом (Amazon, Paladin, Sorceress). Как и положено, заведена страничка FAQ, где можно задать вопросы и получить прямые (или не совсем...) ответы «из первых уст». Увы,

но на вполне конкретный вопрос, когда же, наконец, выйдет игра, ответ был дан уклончивый (вроде как точно, что в 1999 году...).

Открыт и новый официальный сайт, посвященный популярным Blizzard'овским играм, в том числе и DII (www.blizzard-oblivion.com/d2).

«Частный Сектор»: мы знаем все!..

Кроме официальных, существует масса полу-, неофициальных и любительских сайтов, посвященных Diablo 2. Причем разнообразие и информированность их не хуже, а по некоторым вопросам и лучше, чем у Blizzard'овского!

Возьмем, к примеру, неофициальный www.diabloii.net. Объем предлагаемых ресурсов большой — практически все, что связано с Diablo II. Скриншоты, видео-ролики, новости, слухи. Из оригинального — имеется раздел Diabloblogs, правда, информация в основном по старой игре. Но обновляется она каждые две недели, так что в свое время, думаю, и поклонники DII найдут тут немало интересного. Здесь же можно почитать последнее интервью с Bill'ом Roper'ом (продюсер Diablo II): вопросы и ответы с комментариями. Аналогичные интервью можно найти и на других сайтах: www.next-generation.com/jsmid/news/6557.html; www.d2realm.com/community/

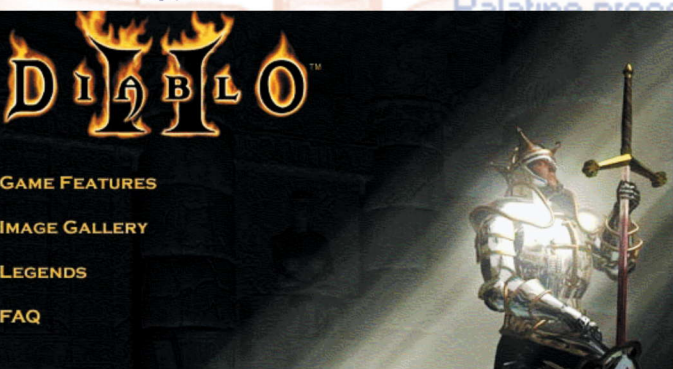
interview...

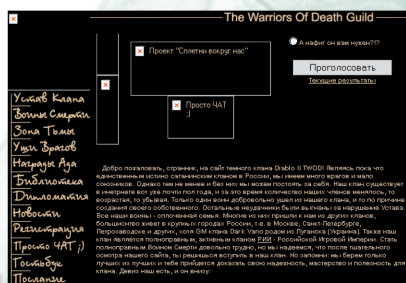
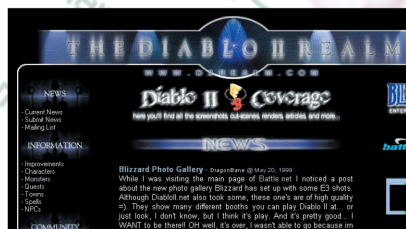
Форумы и Клань DII

На любом DII-сайте много внимания уделяют форумам. И не удивительно, ведь они очень популярны среди геймеров. Предложения по игре можно посмотреть на <http://diabloii.net/Suggestionforum>. Также рекомендуем посетить конференции на www.battle.net/forums/diablo2-Suggestion; www.diabloii.com; www.diablo2.com.

Среди активистов форумов большинство — рьяные поклонники будущей игры, например, широко известный Клан Greysoul. Его веб-сайт (<http://gs.diabloii.net>) — очень примечательное место, где представлена информация о членах клана (имена, номера ICQ и др.), история создания, новости. Игры (Match) и форумы доступны только членам клана, причем последние подразделяются на Lost Soul Forums и Survey Forums; для не членов предлагают гостевую книгу. Также имеется большой выбор Downloads и их техническая характеристика. Желая вступить в клан, необходимо заполнить анкету в разделе Join (при этом дать обстоятельный ответ на вопрос, почему вы решили стать членом их клана), оставить свой E-mail и ждать ответа. Оформлено все в черно-белых тонах: «скромно, но со вкусом»; скорость загрузки достаточно высокая.

Другие фан-сайты представлены более скромно: www.gyard.com — один из старейших,





действует с января 1998г., обновляется ежедневно, дизайн, правда, совсем не привлекает (все в мрачно-серых тонах). Имеется множество **Hosted Sites** из самых разных стран, их **E-mail**, а также **DII FAQ**. Отличительная особенность сайта в том, что здесь не просто даны скриншоты по **DII**, но идет обсуждение на их основе достоинств и недостатков всего проекта. В связи с этим можно отметить еще пару сайтов: <http://d2inferno.com> и www.geocities.com/TimesSquare/Chamber/4352/index.html (скриншоты и **animation**). Что касается последнего, хочу предупредить: запастись терпением, все просто перенасыщено рекламой, долго грузится, да и оформлено неудобно.

Любители оружия, доспехов и прочих вещей, помогающих персонажам в их нелегкой жизни, найдут массу полезной информации с описанием и скриншотами всех атрибутов на <http://d2tomb.diabloii.net>.

Вообще, среди многочисленных **DII**-ресурсов кланы и **community** занимают достойное место. Они живут своей особенной жизнью, то уменьшаясь, то увеличиваясь в размерах, но всегда активно отстаивая свои идеи и принципы. С ними можно пообщаться (а для желающих и «примкнуть») на многочисленных сайтах, среди которых, помимо www.diabloii.com, отметим:

<http://diablo2.gamegurus.net> (здесь создается База Данных кланов, так что можно поучаствовать); www.diablo2.com (предлагают подписаться на новости по **DII**, а также на новости Кланов).

Особого упоминания заслуживает и <http://d2inferno.com>. Обширный, хорошо сделанный сайт, на нем есть масса оригинальной информации. Большое внимание уделяется **community**, широко представлена новостная часть. Кроме форумов, имеется страничка **DII Rumors**, где собраны разного рода слухи. Плюс ко всему в разделе **Hyperlinks** перечислены **DII** сайты и **DII** кланы, каждый по 25 штук.

Отдельно выделены Элитные Сайты (**Elitesites**), по мнению авторов, их шесть (почти все мы их упоминали ранее): прежде всего официальный сайт — www.blizzard.com; затем www.gyard.com; www.diablo2.com; www.d2realm.com; www.diabloii.net; www.tristram.org..

Кольцевые Индексы и Рейтингу ресурсов

Кольцевые индексы (**Web Ring**) по **DII** можно найти на www.topsiteserver.com/Metalhaven/index.html и на www.geocities.com (страница, посвященная **Diablo**, раздел «**Diablo and Diablo2**»).

Вообще в Сети проводится множество всевозможных рейтингов **Diablo**-вских ресурсов (оно и понятно при таком их количестве), ознакомиться с которыми можно на www.geocities.com/TimesSquare/Corner/7392 (лучшие 20, 50, 100 ресурсов); www.phantomstar.com/diablo.html (200 лучших ресурсов); www.topsiteserver.com/Metalhaven/index.html.

Русский DII

Ну а что же русскоязычные ресурсы? Гораздо скромнее, но и тут есть что посмотреть и почитать. Неплохой сайт <http://diablo.ipom.ru/Diablo.htm> — прекрасный дизайн, оформлен удобно, обстоятельно: солидная новостная часть,

ссылки на официальные и неофициальные сайты, а также кланы (наши российские и некоторые зарубежные).

Еще один российский сайт <http://d2megedrom.ur.ru.808> — не из первых, но кое-какую интересную информацию почерпнуть можно. Имеется в **RU-Net** и «русская версия» **Battle.net**: <http://battle.da.ru> — почти полный аналог англоязычного.

Как ни странно, но весьма многочисленную армию отечественных поклонников **DII** представляют немногие из кланов. Из самых активных — противоположные по мировоззрению и игровой специализации «Воины Смерти» (**The Warriors of Death**) — www.lux.lg.ua/twod, и «Лига Светлых Сил» (**Light Forces League**) — www.lfdiablo2.da.ru.

На сервере «Страны Игр» в разделе **Онлайн** (<http://www.gameland.ru/magazine/online.asp>), помимо этих двух Кланов, зарегистрирован еще один «Полицейский Участок **Diablo**» («**Diablo Police Station**») <http://dpstation.hypermart.net/>.

Как видите, информации по еще не вышедшей игре хватает (а что же будет потом!). Мы надеемся, что это небольшое путешествие по безбрежному океану **Diablo**-ресурсов поможет геймерам сориентироваться и чувствовать себя комфортнее в ожидании блаженной минуты, когда наконец-то можно будет насладиться самой игрой.

CU-Online



ЭКСПЕРТ: Дмитрий a.k.a. WERWOLF (werwolf@chat.ru)

013

Меняем иконки в браузерах

Речь идет об анимированных логотипах браузеров **Netscape** и **Internet Explorer**, индицирующих в правом верхнем углу их активное состояние. Если кто забыл, то для **Netscape** это земной шар с буквой **N**, а для **Internet Explorer** буква **e**.

Утомленные однообразием саморекламы обоих производителей, многие задаются вопросом: «А нельзя ли эту красоту сменить на что-нибудь повеселее?». Отвечаю — можно!..

Кстати, не только рядовые пользователи проявляют интерес к этой теме. На Западе ряд крупных провайдеров предоставляют клиенту вместе с пакетом документации и **CD** с «собственной» версией браузера, включая логотипы. Попробую описать, как сам не так давно справился с подобной задачей.

Для Internet Explorer:

Изготовьте, во-первых, логотип, по своему вкусу, например, размером 26x26 точек (**Рис. 1**). Потом такой же, но 38x38. Оба в формате **BMP**, 256 цветов.

Назовите их... да как угодно, лишь бы самим потом не запутаться. Например, **2626.bmp** и **3838.bmp**. Далее, что гораздо сложнее, создайте **BMP** файл размерами 26x260. Он будет представлять собой нечто вроде киноленты с десятью кадрами, каждый из которых будет иметь размер 26x26 и являться последовательным элементом анимации (**Рис. 2**).

Теоретически количество кадров может быть любым, не стоит только чрезмерно увлекаться и забывать о том, что каждый «слайд-фильм» должен иметь стандартный размер, т.е. «высота» этого рисунка в точках должна являться произведением количества «кадров» на 26. Назовите получившееся, к примеру, **2626s.bmp**.

Далее, создайте такой же «кинофильм», но с размерами «кадра» 38x38 точек и длиной, соответственно, 380 точек. Пусть он будет называться **3838s.bmp**.

Теперь скопируйте все четыре графических файла в папку, где располагается **Internet Explorer**. Расположение их именно в этом месте не принципиально важно, но так потом будет проще искать (**Рис. 3**).

Запустите **REGEDIT**, выберите ключ «**Hkey_Current_User\Software\Microsoft\Internet Explorer\Toolbar**» и создайте два новых



Рис. 3

строковых параметра: **BrandBitmap** и **SmBrandBitmap**, со значениями, указывающими путь к вашим рисункам (**Рис. 4**). Вот вроде и все. Остается только перезагрузить компьютер, чтобы изменения вступили в силу. И при следующем

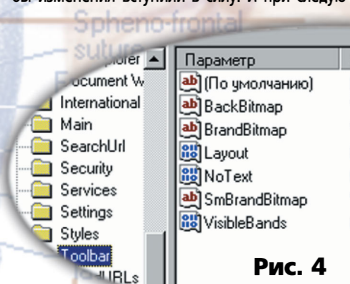


Рис. 4

запуске **Internet Explorer** вы сможете любоваться собственноручно изготовленным логотипом (**Рис. 5**).

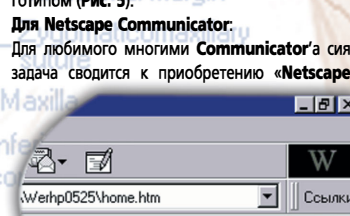


Рис. 5

Для **Netscape Communicator**. Для любимого многими **Communicator** а сия задача сводится к приобретению «**Netscape Client Customization Kit**». Он позволит не только сменить логотип на плод ваших графических изысков (**Рис. 6**), но и раздвинет рамки представлений о возможностях конфигурации браузера. На этом, пожалуй, и все с «хорошими новостями», поскольку размер одного чуда составляет 79 MB с хвостиком. Законопослушные граждане могут без особых проблем взять его на сервере **Netscape** (http://home.netscape.com/comprod/netscape_partner_programs/browser_distrib/cck_download.html). Остальным, могу лишь посоветовать поиск по **FTP** — на предмет файла **winCCK_ex.zip**.

Несмотря на изрядный «вес» архива, рекомендую, тем не менее, обзавестись этим продуктом, поскольку, ко всему прочему, он позволяет создавать предконфигурированные дистрибутивы браузера.

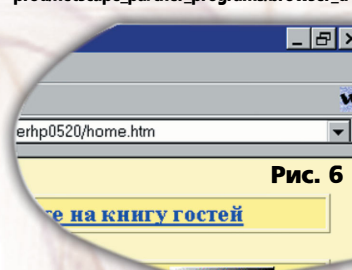


Рис. 6

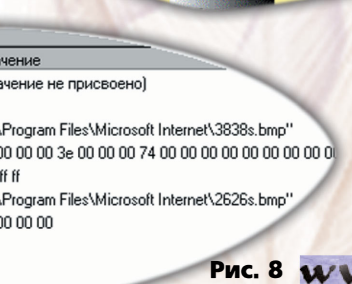
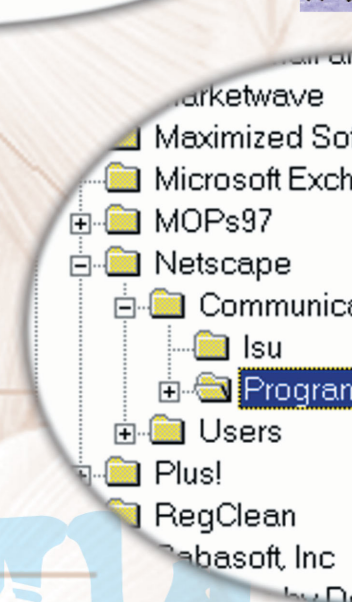


Рис. 8



Остальным, могу лишь посоветовать поиск по **FTP** — на предмет файла **winCCK_ex.zip**.

Несмотря на изрядный «вес» архива, рекомендую, тем не менее, обзавестись этим продуктом, поскольку, ко всему прочему, он позволяет создавать предконфигурированные дистрибутивы браузера.

Остается, конечно, еще возможность смены логотипа в уже подвергнутому препарированию с помощью «**Client Customization Kit**» браузера. Как было сказано, многие провайдеры предоставляют своим клиентам подобные «бродилки».

Для успешного обновления необходимо сменить только два файла в директории **...Netscape\Communicator\Program** на свои (**Рис. 7**).

Оба файла могут иметь любые наименования и расширения в зависимости от фантазии «производителя». Как правило, они представляют собой ту же последовательность **BMP** изображений, что и в случае с **Internet Explorer**. Единственное отличие состоит в том, что графика имеет «горизонтальное» расположение (**Рис. 8**)...

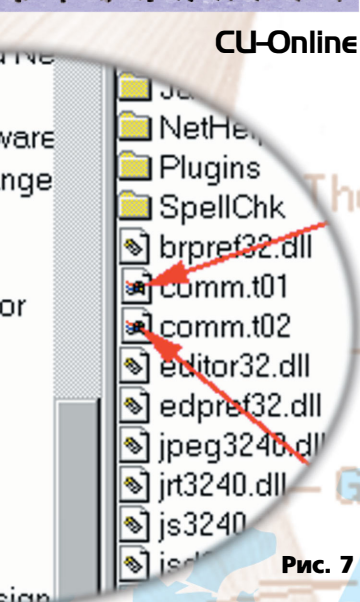
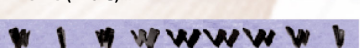


Рис. 7



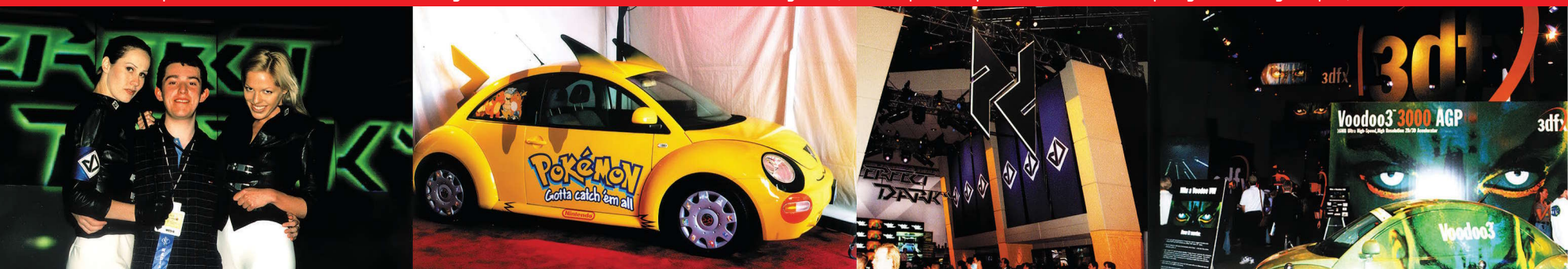
Convention Center. Грандиозности стендов-гигантов Nintendo, Sega

Е3 - это серьезно. Выставка, как никакая другая передающая состояние нашей с вами любимой игровой индустрии. Выставка, которая несмотря на свою ориентацию исключительно на профессионалов, превращена участниками в яркое и красочное шоу, настоящий праздник. Выставка, о которой говорят, что она становится хуже год от года, в то время как ни по занимаемым площадям, ни по разнообразию представленных проектов, ни даже по объемам финансирования отдельных стендов никаких намеков не только на спад, даже на замедление роста - пока не видно. Переехав в этом году в Лос-Анджелес, Е3 начала медленное восстановление пошатнувшегося Атлантской жарой и духотой престижа. В отличие от прошлого года, на этот раз мы стали свидетелями сенсационных анонсов (взять хотя бы Nintendo'вский Project Dolphin или невероятную по накалу страстей историю на-

чала работы над Civilization III). Получили возможность увидеть несколько совершенно невероятных проектов, попробовать в действии такие шедевры, как Black & White, StarLancer, Sims, Shenmue, Perfect Dark, Donkey Kong 64... Стали свидетелями американской премьеры Dreamcast, впервые увидели в действии невероятную мощь Next Generation PlayStation. Почти успели на премьеру новых Star Wars (как жаль, что наш самолет улетал именно в тот проклятый день, когда состоялась премьера Phantom Menace;-)

Что бы о ней не говорили, как бы не ругали, никто сегодня не мыслит существования игровой индустрии без Е3. 80 тысяч программистов, художников, менеджеров, продюсеров и журналистов не могут ошибаться. Только здесь, только за три коротких дня мы можем узнать ВСЕ обо ВСЕХ...

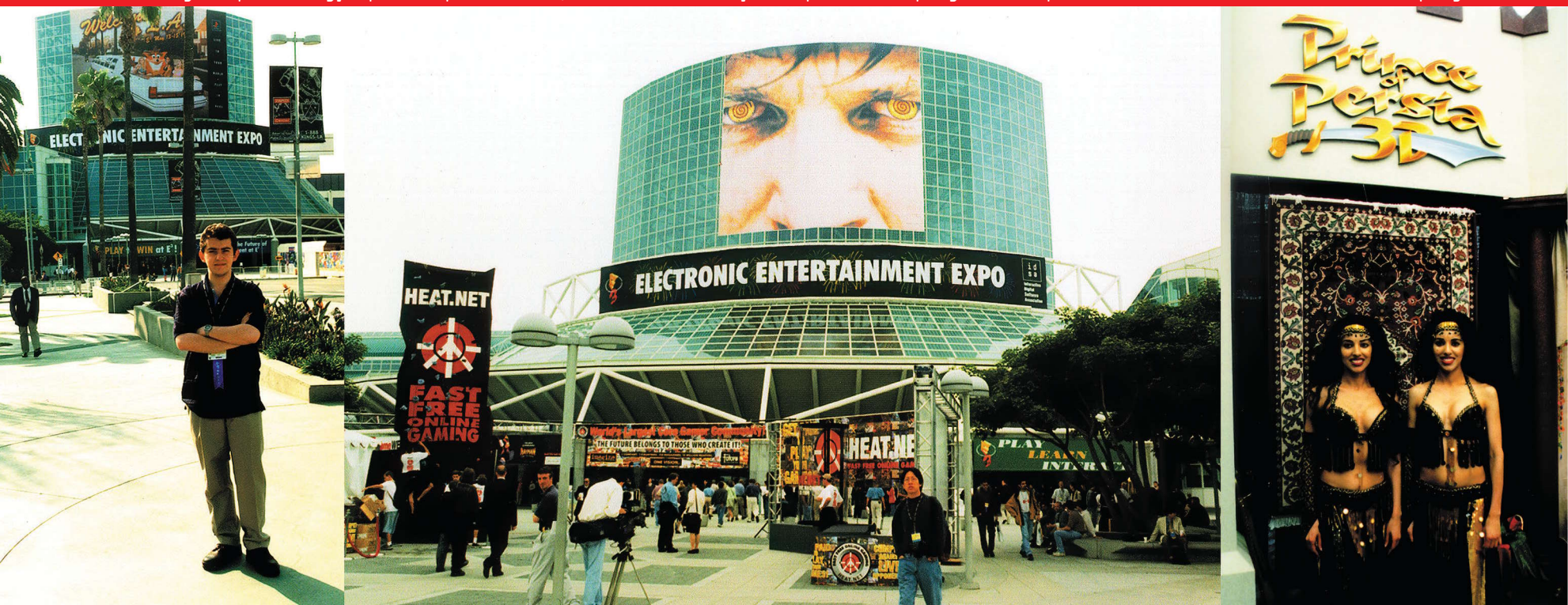
of Developers, обилие хитов на стенде Electronic Arts и, как всегда, целая армия красавиц Eidos. Грандиозные декорации и многомет-



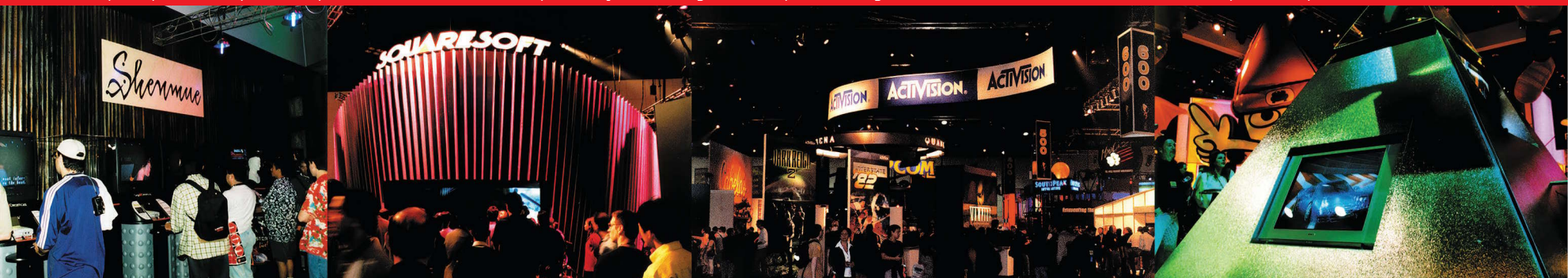
ровые дисплеи, десятки шоу и вечеринок, настоящие гоночные автомобили, самые-самые закрытые двери и самые приветливые PR-менеджеры,



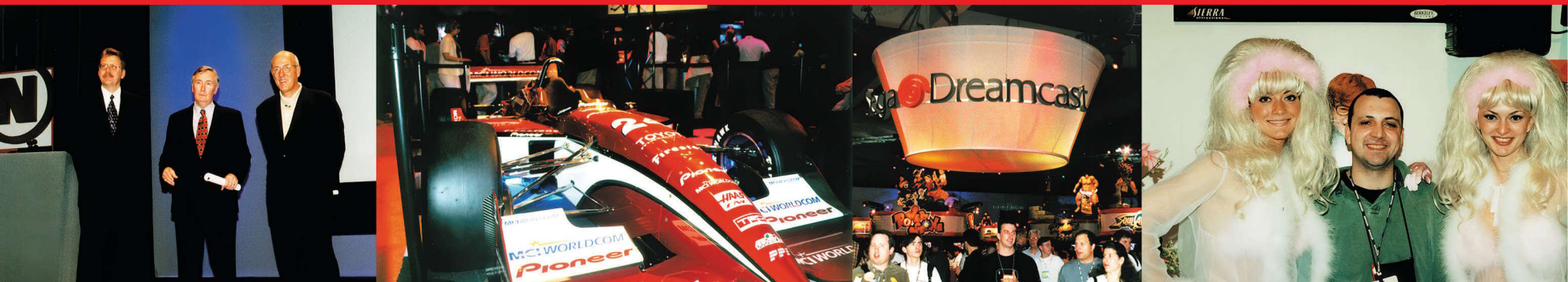
живые легенды игровой индустрии и проталкивающиеся сквозь толпу авторы новых грандиозных проектов - все это НАША выставка. Грандиоз-



ный репортаж «Страны Игр», посвященный E3, растянулся на два номера. Сегодня вы можете познакомиться с первой порцией самых свежих



впечатлений, обзоров и заметок о более, чем трех десятках интереснейших проектов выставки. Ну, а в следующий раз мы закончим свой



рассказ, опубликуем несколько сенсационных интервью и подведем итоги этих трех самых насыщенных дней в году...

Soldier of Fortune

Платформа: PC Жанр: 3D-action

Издатель: Activision

Разработчик: Raven Software

Онлайн: www.activision.com

Дата выхода: III квартал 1999



Аппетит приходит во время еды — это правило удалось подтвердить **Soldier of Fortune** от **Activision**, игре, о которой до выставки мало кто слышал. Конечно, удивить кого-либо **3D-action'om** сейчас достаточно сложно. Разработчикам приходится прилагать массу усилий, чтобы достичь уровня если не традиционного и высокотехнологичного **Quake III**, то сверхоригинального **Half-Life** или, по крайней мере, одного из симуляторов спецназа со стратегическими элементами. В **Soldier of Fortune** всего понемножку, и, наверное, поэтому интерес журналистов к проекту проснулся уже на выставке, на которой его можно было «пошупать» самому. Сейчас можно смело заявить, что при удачном стечении обстоятельств игра сможет стать одним из участников битвы титанов, которая состоится в конце года.

Разработкой **Soldier of Fortune** занимается компания **Raven Software**, правда, на этот раз создатели серий **Hexen** и **Heretic** изменили сказочно-фэнтезийному стилю, и действие игры протекает даже не в отдаленном будущем, а в настоящем со всем полагающимся суровым реализмом. Собственно, проект по идее должен, помимо всего прочего, привлекать внимание своей лицензией, которую **Activision** купила у одноименного журнала. Журнал «**Soldier of Fortune**» целиком посвящен пропаганде американской армии и хорошо известен на Западе. Оставим политическую подоплеку сего события, тем более что на самой игре это не особенно сильно отразилось. Если, конечно, не считать предоставленных журналом сведений и самого названия. В любом случае стоит отметить, что авторы игры старались сделать игру максимально реалистичной, так что сравнения с **Rainbow Six** можно считать вполне оправданными. Однако разработчики **Raven Software** пошли значительно дальше.

Сюжет игры до сих пор остается неизвестным. Правда, сами разработчики обещают, что **Soldier of Fortune** окажется не просто скучным набором миссий, а событийно связанной историей, в которой игроку будет позволено принимать какие-то решения и таким образом влиять на дальнейший ход действий. В доказательство приводятся межузровневые мультики, а также необычайно проработанные персонажи. Если в том же **Rainbow Six** биография бойцов спецназа имела не так уж много значения, а главным оставался набор характеристик, то в **Soldier of Fortune** нам придется помнить о том, что наши напарники живые люди, у каждого из них свой характер, а значит время от времени придется принимать во внимание нестандартные ситуации. То же самое касается и наших противников, наделенных мощным ис-

кусственным интеллектом. Непредсказуемость **AI** — то, что позволит каждую миссию проходить десятками разных способов. Достаточно того, что наши раненые противники способны убегать, не прекращая прицельный огонь. Весь игровой процесс разделен как бы на две части. Первая — тактическое планирование, вторая — непосредственно выполнение миссии. На первый взгляд, ничего нового в этом нет. Как обычно, нам придется выбирать вооружение и напарников, изучать территорию и составлять примерный план действий. Сами по себе миссии очень разнообразны и имеют место во всех частях света. На **E3** был, в частности, продемонстрирован сценарий, в котором основным заданием значилась остановка поезда с советским ядерным оружием. Причем останавить его приходилось в ночное время и, как ни странно, на территории Уганды. Выпол-



нение задания, к стати, может зависеть от того, какое оружие используют наши противники. Разница между снайперской винтовкой и пулеметом в **Soldier of Fortune** особенно хорошо ощущается.

Между тем игра далека от консерватизма **Rainbow Six**. **Soldier of Fortune**, несмотря ни на что, остается **3D-action'om**, в котором нужно очень быстро бегать, прыгать и стрелять. Поражает то, что авторам игры удалось сохранить динамичность действия вместе с реалистичностью происходящего. Это тем более удивляет, что **Soldier of Fortune** все-таки очень мало похож на стандартный шутер. Боеприпасы, которые не валяются в каждом углу, приходится беречь, оружие перезаряжать, а открытому сражению предпочитать диверсионные акты. Вынужден сказать, что **Soldier of Fortune** — игрушка сложная. В **Rainbow Six**, к примеру, большинство врагов оставалось статичными мишенями. Достаточно было ворваться в комнату, очень быстро прицелиться и первым стрелнуть. Теперь такие штуки не проходят. Точнее, проходят, но редко, можно сказать, в порядке исключения. Наши враги, террористы и профессиональные бойцы оппозиционных группировок, прежде всего постараются... убежать. В самом деле, какой нормальный террорист примет бой на открытой территории, ког-

да рядом есть симпатичный домик, из-за угла которого так удобно вести прицельный огонь... А можно еще и товарищей своих позвать... Впрочем, товарищи, как правило, сами бегают на выстрелы. А вот полномасштабные сражения заткнут за пояс даже **Delta Force**. По всем этим причинам умирать в **Soldier of Fortune** приходится очень часто. Впрочем, смерть в игре воспринимается меньше всего как поражение, это нормальный, обычный эпизод игрового процесса, который позволяет понять, как надо было вести себя на самом деле. Стоит ли говорить, что в **Soldier of Fortune**, как ни в какой другой игре, приходится использовать усилия всей команды? Своих напарников ценить во многом благодаря тому, что смерть одного из них может сделать миссию невыполнимой. Структура прохождения мало напоминает головоломку **Commandos**, но компьютерные помощники сильны, их самостоятельные действия в пределах одного приказа удивят кого угодно. Поэтому приказы надо отдавать всегда правильные и всегда своевременные.

В процессе игры нам предстоит встретиться и пообщаться с сотней **NPC**, которые смогут оказать реальную помощь, предоставив информацию или дополнительное снаряжение. В **Soldier of Fortune** мы сможем использовать большое количество интерактивных объектов, которые включают в себя различные средства

передвижения и военную технику. Игра подарит нам великое множество неожиданностей, и все это позволяет нам вспомнить... **Half-Life**. Да, каждая миссия в **Soldier of Fortune** заслуживает того, чтобы о ней была написана детективная повесть. За сухими описаниями боевой ситуации кроется целая драма, в которой мы каждый раз становимся главным действующим лицом.

Между тем, в игре использован движок **Quake II**. Впрочем, он настолько переработан, что практически ничего общего, по крайней мере в графике, вы не найдете. Говорить тут особенно много не имеет смысла, достаточно взглянуть на картинки из игрового процесса. Остается лишь добавить, что без **3D-акселератора** о **Soldier of Fortune** можно забыть. Графические возможности игры все же удивляют. Анимация настолько хорошо проработана, что и сравнить-то не с чем. Представьте себе ситуацию, когда выстрел снайпера выбивает из рук противника оружие. Вражина, конечно, захочет вновь поднять свой автомат, дабы достойно дать отпор наглецу, но мы можем очень элегантно ранить его в руку, а затем прикончить беззащитного террориста выстрелом в голову. И это лишь одна из сотен возможных ситуаций.

Конечно, все мы ждем **Delta Force 2**, **Rainbow Six 2** и **Hidden&Dangerous**. Все мы обязательно посмотрим официальный **add-on** к **Half-Life**. Чего уж там говорить о **Quake III** и **Unreal Tournament**! Однако я искренне рекомендую не забывать и о **Soldier of Fortune**, который должен самым непосредственным образом объединить симуляторы спецназа и классические шутеры, что само по себе не мало. Ну а, кроме всего прочего, творение **Raven Software** окажется просто отличной игрой — это я гарантирую.

CU-E3



Oni



Ц

елый год восточные веяния не давали покоя западным разработчикам. Классическое фэнтези — готические замки, средневековый антураж и соответствующие герои — с некоторых пор перестало быть модным, хоть и пользуется до сих пор спросом. Американские и отчасти европейские игроки-пользователи PC вкусили прелести аниме, частички современной японской культуры, а создатели игр просто не могли остаться в стороне от этого процесса: вечного движения с Востока на Запад. На E3 таких «смешанных» проектов было несколько, но наибольшим успехом пользовалась **Oni**.

В свое время анонс **Oni** от Bungie не мог не удивлять. Сенсацией было то, что разработчик, специализирующийся на стратегических играх, известный в основном своими **Myth** и **Myth 2**, очень лихо поменял свою ориентацию. Смесь **action** и **adventure**, да еще в такой экстраординарной форме, да еще от Bungie. Проект был, как минимум, интригующим. На E3 журналисты смогли утолить свое любопытство и убедиться в многочисленных достоинствах игры собственноручно.

Бесхитрый сюжетец, между прочим, сильно напоминает историю популярного японского мультфильма **Ghost in the Shell**. Известную поклонникам аниме Мотоко Кусанаги очень точно копирует и главная героиня игры по имени Коноко. Ведущий разработчик **Oni**, **Brend Pease**, признался нам, что **Ghost in the Shell** действительно сыграл свою роль в появлении проекта на свет божий. Эта самая Коноко работает в Организации по Борьбе с Технологическими Преступлениями, получает головоломное задание, в процессе выполнения которого узнает детали своего трагического прошлого, и тогда...

В общем, смысл, как всегда, очень прост: надо уничтожить своих сверхмногочисленных врагов. Сравнить **Oni** можно с разными играми: **Tomb Raider**, **MDK** и даже с **Virtua Fighter**. Разработчикам удалось смешать элементы различных жанров самым непосредственным образом.

Нам предстоит много бегать по уровням с камерой от третьего лица, решать простенькие головоломки, стрелять и вступать в контактные поединки с противниками. Все очень быстро, ярко и разнообразно. **Konoko** не раздражает медлительностью движений, она способна легко выполнять сравнительно сложные приемы и маневры. Сказывается чрезвычайно простое управление, за которое разработчикам стоит сказать отдельное спасибо. Благодаря одновременному использованию мышки, с помощью которой нужно, собственно, указывать направление движения, и клавиатуры, посредством которой это движение, а также все что с ним связано, будет осуществляться. Как очевидно, хочу заметить: все очень просто и логично. При том что набор различных акробатических трюков легко выдерживает конкуренцию с тем же **Tomb Raider**. Конечно, отдельного внимания заслуживают драки. Недаром в статье уже упоминался **Virtua Fighter**. Кое-что разработчики, вне всяких сомнений, позаимствовали из этой игры. Легкость, естественность и кажущаяся простота движений создается за счет правильного баланса наших усилий и того, что мы видим на экране. Удары руками и ногами, подсечки и броски — для того чтобы забить противника, вовсе не следует долбить в соответствующем порядке по двум клавишам. Довольно часто драки приходится сочетать со стрельбой из подходящих случаю футуристических видов оружия. На E3, правда, был представлен лишь какой-то странной формы пистолет и огромный ракетомет с термоуправляемыми снарядами. Прицеливаться также не особенно сложно. Начинаящие игроки могут воспользоваться услугами автоприцела, который, как правило, редко подводит, а для всех остальных предназначен красный лазерный луч, которым так любят пользоваться профессиональные киллеры.

Враги также очень разнообразны. Самые причудливые роботы, среди которых попадаются очень большие экземпляры, ниндзя из далекого бу-

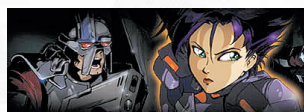
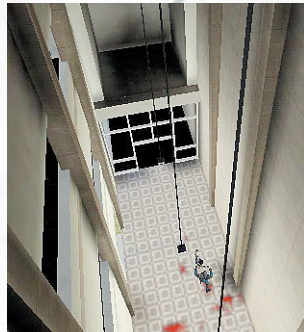
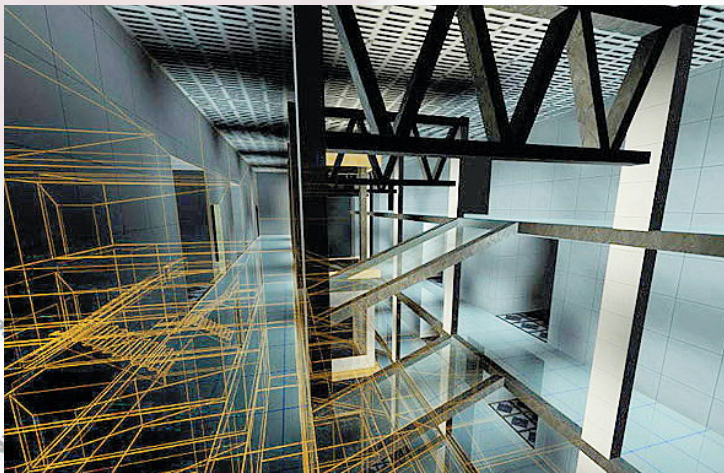
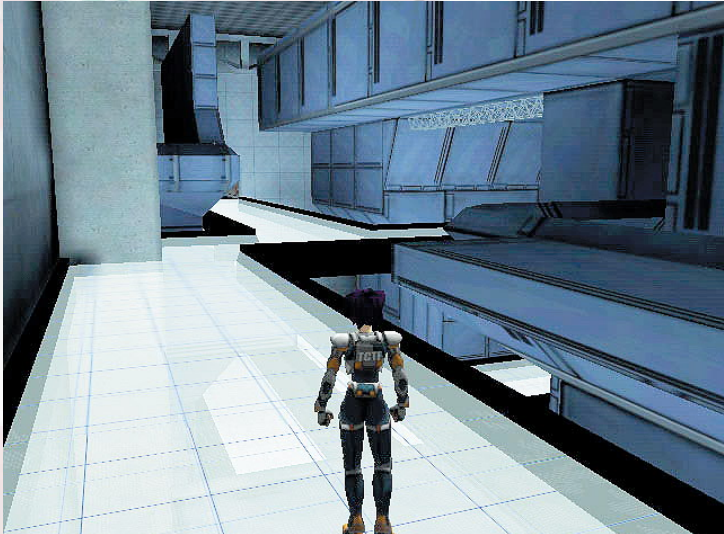
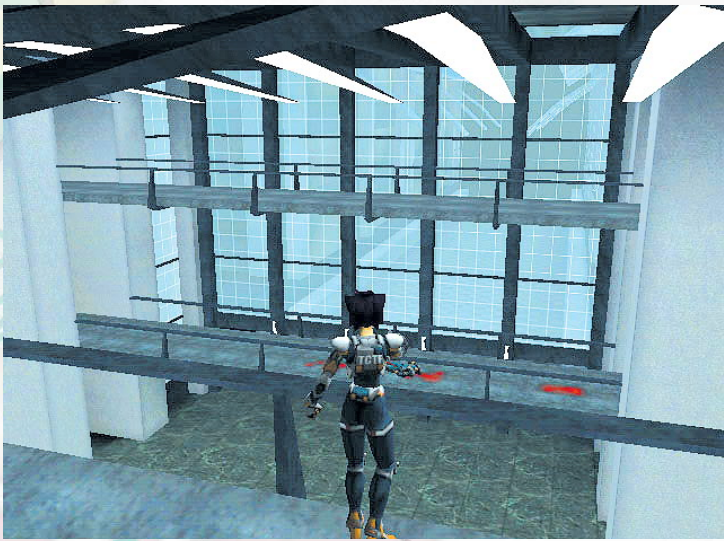
дущего и прочие веселые создания не позволяют заскучать ни на одну секунду. Практически каждый противник владеет своим собственным стилем рукопашного боя, практически у каждого свое уникальное вооружение, своя тактика и привычки. Конечно, это не выходит за рамки «очень хорошей аркады», но что еще нужно для динамичной игры?

Понятие «реалистичная физическая модель» впервые воплотила в жизнь Bungie. Имеется в виду **Myth**, но речь пойдет вовсе не о нем. Да, в **Oni** очень правдоподобно смоделированы некоторые физические законы, касающиеся в основном взаимодействия персонажей и некоторых интерактивных объектов. Конечно, масштабы кажутся несколько скромнее на фоне того же **Myth**, но не стоит забывать о жанровой принадлежности игры. С другой стороны, сложно не обратить внимания на искусственный интеллект. Возможно, это всего лишь его видимость, но от этого **Oni** впечатляет не меньше. Противники способны вовремя отступать, вызывать подмогу и даже использовать интерактивность объектов. Довольно часто они демонстрируют свои способности сражения в группе и вовремя осознают преимущества контактного боя перед стрельбой. Кроме того они могут очень неожиданно швырнуть в **Konoko** стул или преградить ей путь каким-нибудь шкафом. Разработчики игры утверждают, что им удалось смоделировать несколько эмоциональных состояний персонажей, от которых зависит их поведение. Проще говоря, если какой-то ниндзя по какой-то причине испугался вас, то он попытается скрыться или, на худой конец, вызвать подкрепление. Если же он почувствует вашу неуверенность, то он проявит максимум ловкости, а порой будет даже безрасуден в своих попытках свести **Konoko** в могилу. Уже сейчас все это есть в игре, правда, только в зачаточной форме. Дело в том, что наши противники пока не особенно хорошо понимают, когда им надо пугаться и убегать, а когда — наоборот, атаковать. Остается лишь добавить, что играть, несмотря ни на что, сравнительно легко. От **Oni** просто получаешь удовольствие, не прилагая особых усилий. Все это выгодно отличает игру от различных клонов **Tomb Raider**, в которых удовольствие можно получить только после того, как их проходишь.

Что касается графического оформления, то оно ненавязчиво такое же, как и все остальное. Камера, наверное, впервые не вызывает никаких отрицательных эмоций, точнее, вообще никаких эмоций — о ней почему-то не думаешь. Возможно, дело в том, что разработчики привлекли к управлению мышку или все объясняет рациональный подход к дизайну уровней — так или иначе, игра лишена всех основных багов, связанных с «интеллектом» камеры обзора. Статистические данные не особенно удивляют, особенно учитывая тот факт, что выйдет **Oni** в конце года. На каждый персонаж отведено по 1000 полигонов, все очень красиво и детально анимировано. В общем-то игра с точки зрения внешнего оформления была бы почти обычной, если бы не потрясающие графические эффекты, которые даже сравнить то не с чем. О том, насколько игра хороша, говорят межузвонные мультитки, созданные на движке игры. Об их внутреннем содержании мы говорить не будем, но не обратит внимание на графические возможности **Oni** просто невозможно. При этом никакого торможения даже на нынешнем этапе разработки нам заметить не удалось.

Возвращаясь к «восточной» теме, хочется сказать, что главным в игре остается все-таки дизайн, очень своеобразный стиль, все еще редкий для западных разработчиков. **Oni**, кроме всего прочего, остается еще и серьезным самостоятельным продуктом, далеким от слегка нелепого **Shogo**, как, впрочем, и от многих подобных подражаний разработчики. К слову сказать, творению Bungie на E3 был даже присужден какой-то титул, хотя все эти выставочные звания и награды вряд ли могут быть серьезным критерием оценки игры со стороны обычных пользователей.

CU-E3



Resident Evil 3 Nemesis

Платформа: PlayStation Жанр: action/adventure

Издатель: Eidos

Разработчик: Capcom

Онлайн: www.capcom.com

Дата выхода: конец 1999



D

а, как вы можете видеть, долгое время отлагавшаяся **Capcom** прекратила скрывать от игроков состояние дел с так ожидаемой третьей частью **Resident Evil**, вот уже около года обрастающей слухами и сплетнями, и, наконец-то, показала на **E3** нечто более или менее осязаемое в виде демки этого доселе скрытого покровом тайны проекта.

Как известно, последнее время любимым занятием **Capcom** была трепка нервов поклонникам грозящего стать бесконечным сериала о жизни ходячих трупов. Японцы со спокойным видом заявляли о выходе в конце года практически одновременно с фильмом **Resident Evil** прямого продолжения своей игры, в отличие от **Code Veronica** имеющего в конце названия порядковый номер. Тем не менее никто из представителей компании официально не объявлял эту игру, тогда как анонсы всяких «побочных ответвлений», вроде той же **Resident Evil: Code Veronica** для **Dreamcast** или же якобы самостоятельных проектов, наподобие **Dino Crisis** и **Onimusha**, сыпались как из рога изобилия. Между тем дело вошло к лету, и у разработчиков так и хотелось спросить, что они там вообще мыслят по поводу «**Resident Evil**: игра+фильм», да еще и в конце текущего года. И вот ситуация прояснилась. Как, в принципе, и ожидалось, игра в молчанку для **Capcom** совсем не означала бездействие. Создатели очередного сиквела могли сколько угодно не подавать признаков жизни

(впрочем, как и смерти), а работа тем временем спокойно шла по намеченному пути. В подтверждение этого говорит хотя бы тот факт, что на выставке **Capcom** удалось представить не какой-то маловразумительный видеоролик, а полноценную демку. Вот только, правда, должного удовлетворения от увиденного получить мало кто смог. Как бы ни был **Resident Evil 3 Nemesis** привлекателен, а ждали мы все же большего.

Сильнее всего разочаровала графика. Нет, она совсем не плоха, просто нет в

ней никаких особенных изменений по сравнению с **Resident Evil 2**. Да, конечно, мертвяки, да и вообще все игровые персонажи стали краше и детализованнее, но вот анимация осталась практически такой же, и каждое движение героя будет напоминать вам о втором «резиденте». Да, конечно, нам приятно, что нападающие на нас зомби теперь еще больше отличаются по внешнему виду: одежда соответствует прежней профессии мертвеца (то есть когда он был еще живым), да и, глядя на ходячих трупцов, можно теперь заметить, что все они внешне отличаются такой вещью, как степень разложения. Ведь умерли-то все ваши противники не в один и тот же момент. Такое внимание к деталям приятно, но нам более важно не оно. Мы ожидали, что вслед за **Silent Hill** и **Dino Crisis** их прародитель также пойдет путем полного обтрехмеривания. Но черта с два, **Resident Evil 3 Nemesis** остается на прежнем фундаменте, вновь демонстрируя нам всю привлекательность пререренных бэкграундов. С ними, конечно, тоже все неплохо, но ни пошла бы они куда-нибудь, надоели все-таки. Но отвлечемся от внешней стороны **Resident Evil 3 Nemesis** и перейдем к вещам, скрытым внутри него.

Все действие **Resident Evil 3 Nemesis** будет развиваться в двух временных периодах, а именно — за сутки до событий, свидетелями которых мы стали в **Resident Evil 2**, и сутки спустя после их окончания. Главными героями новых приключений станут прекрасно всем известная **Jill Valentine** из первого **Resident Evil** и полицейский из **Raccoon City** по имени **Carlos Oliveira**. В процессе игры с **Jill** случится некоторая неприятность в виде заражения страшным и ужасным вирусом, моментально валяющим отважную девушку с ног. С этого момента вам придется вступить в игру Карлосом, которому предстоит отправиться на поиски противоядия, для того чтобы откатить **Джилл** и снова отправить ее навстречу опасности. Если не ошибаюсь, нечто подобное нам уже приходилось делать и в предыдущих **Resident Evil**.

Кстати, многие, вероятно, задаются вопросом, почему третий **Resident Evil** носит второе название **Nemesis**. **Nemesis** — помимо того, что является именем одной из богинь древнего мира, здесь выполняет роль имечка еще и для главного монстра-злодея, которого отважным **Jill** и **Carlos** придется в конце концов уничтожить. Могушество Немезиды-удовища настолько велико, что на его стороне теперь выступают не только представители мира мертвых, но и живые люди, в том числе и представители отряда **S.T.A.R.S.** В числе таких



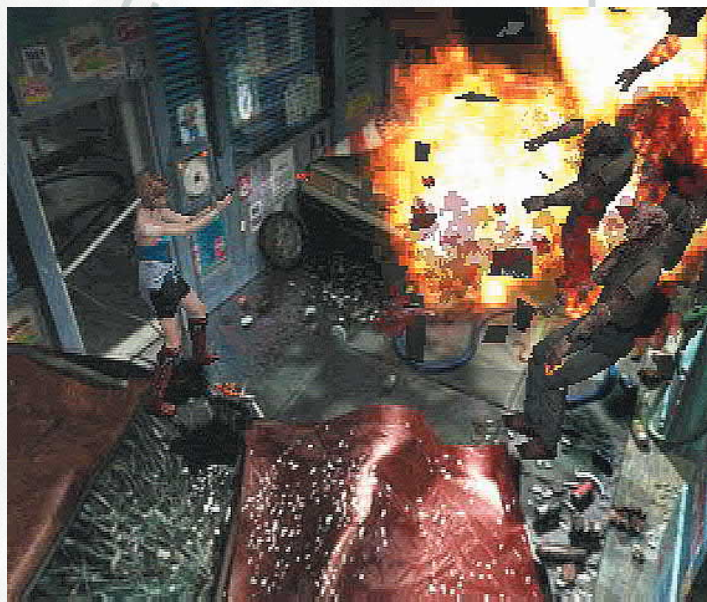
перебегчиков оказался, например, **Brad Vickers**, пилот вертолета из первой части **Resident Evil**. Соответственно, сейчас он больше не будет доставлять вам необходимое снаряжение, а, напротив, попытается навредить всеми средствами, вплоть до физического устрания. Собственно, вот такие события и будут происходить в **Resident Evil 3 Nemesis**. Только вот нельзя еще не отметить, что местом действия выбран все тот же **Raccoon City**. Неизвестно, позволят ли нам пройти по знакомым улочкам, а то, в общем-то, это было бы даже как-то интересно. **Capcom**, кстати, заявляет, что основная часть игры пройдет вне помещений, то есть удельный вес брожений из одной комнаты в другую будет значительно уменьшен. Не знаю, как вам, а мне кажется, что это, безусловно, должно отразиться на продукте положительным образом.

Если рассматривать игровой процесс, то в этом особенных изменений обнаружено не было (но мы их и не ждали), хотя парочка нововведений все-таки появилась. В первую очередь это новая возможность уворачиваться от крепких объятий мертвецов. Судя по всему, с помощью таких «изворотов» (не путать с изворотами) игроку станет значительно легче делать ноги от противников, что, впрочем, не сильно скажется на интересности игры. Следующей же новинкой является новая функция, именуемая автоприцеливание, переключающая направление стрельбы от одного противника к другому. Насчет того, как это все работает, к сожалению, сказать пока ничего нельзя, но понадеяемся, что все нововведения пойдут игре только на пользу. А вообще от **Capcom** можно ожидать чего угодно.

Несмотря на то, что недостатков, в числе которых извечная капкомовская застарелость идеи и исполнения, консервативность, **Resident Evil 3 Nemesis** имеет отличные шансы стать для всех любителей интерактивных ужасиков чем-то особенным. И пусть тот же пуповатый **Dino Crisis** окажется лучше своего собрата (можно поспорить, что так оно и произойдет), но в глазах общественности **Resident Evil 3 Nemesis** всегда будет стоять выше динозавриной чуши даже только потому, что это **Resident Evil**. И никому нет дела до совершенно четко бросающейся в глаза «сиквеловости» игры, превращающей хорошую игровую серию в некое подобие **Tomb Raider'a**. О последнем, к слову, я заговорил не просто так. Дело в том, что изданием **Resident Evil 3 Nemesis** в Европе и Америке займется не, как обычно, **Virgin Interactive Entertainment**, а всем хорошо известная **Eidos**. Произошло это в результате своеобразного обмена: «резидент» попадает на Запад через **Eidos**, а грядущий суперпопсовый **Tomb Raider 4** (не надо поклонни-

кам этой игры на меня обижаться, сами же знаете, что таким он и будет) совершает набег на Страну Восходящего Солнца посредством **Capcom**. Я же говорил — от создателя **Street Fighter** можно ожидать чего угодно...

CU-E3



Loose Cannon

Платформа: PC Жанр: 3D Action + Racing

Издатель: Microsoft

Разработчик: Digital Anvil

Онлайн: <http://www.microsoft.com>

Дата выхода: конец 1999



аш журнал уже довольно давно следит за весьма многообещающими проектами Криса Роберта (создателем величайшего **Wing Commander**) и его организации **Digital Anvil**. Долгих два года после ухода из **Origin** Роберт со товарищи вели очень скрытный образ жизни. Они не общались с журналистами и папарацци, практически не показывались за пределами своей компьютерной студии в деловом центре Остина. Но, зная о колоссальном творческом потенциале творца **Wing Commander**, никто не сомневался, что скоро всех игроков потрясет какое-нибудь грандиозное сообщение. И это действительно свершилось. После того как общественность была проинформирована о том, что **Digital Anvil** попала под теплое, шуршащее зелеными купюрами крылышко добряка Билли Гейтса, в светлом будущем фирмы и ее проектов уже никто не сомневался. Одним из таких грядущих шедевров является **Loose Cannon**, с большим размахом представленный на нынешней **E3**. Любопытно, что продюсером игры является Тони Зуровец, известный тем, что именно он руководил все в той же **Origin** созданием еще одной очень милой вещицы под названием **Crusader**. Так что команда, сопровождавшая на выставке **Loose Cannon**, вызвала у посетителей благоговейный трепет. Впрочем сама игра, после ознакомления с демо-версией, вызвала очень похожие эмоции...

По своему жанру **Loose Cannon** представляет некий гибрид пешеходного action и боевого автосимулятора. Как характеризовали ее на выставке сами разработчики из «Цифровой Наковальни»: «Наш проект вберет в себя все самое лучшее из таких игр, как **Interstate'76** и **Quake 2**».

События, описываемые в **Loose Cannon**, имеют место быть в 2016 году, сразу после разрушительной войны на Ближнем Востоке, югославские корни которой тщательно скрываются даже такими прогрессивными разработчиками. Экономика Соединенных Штатов, для порядка помучившись, скончалась в страшных судорогах. Одним словом, социальные программы поддержки безработных негров, системы стимулирования военных и остальные элементы американской мечты почтили в бозе. Организованная американская преступность, вернувшись со стажировки из России, быстро взяла бразды правления в свои мошлатые руки, и наступил Хаос. В связи с этим пренебрежительным событием оставшиеся в живых конгрессмены приняли решение возродить институт вольных охотников, способных за некоторое вознаграждение сдать на пункт сбора живых и мертвых мафиозиных хвостов собственную мать. Именно в роли подобного бесприн-

ципного персонажа, которому не грозит коррупция, так как оплата у охотников сугубо сдельная, предстоит выступить игрокам. Представляя именем «Эш» (так зовут этого рыцаря без страха и упрека) и выглядя как самый настоящий негритянский головорез из Гарлема, им придется выполнять разнообразные миссии в совершенно уникальных районах. В чем каждый мог убедиться, посетив стенд игры.

В **Loose Cannon** вольные стрелки будут мотаться от побережья к побережью на своих автомобилях, бегать по огромным небоскресам, совершать вылазки в мрачные гетто и отбиваться от «лесных братьев» в сельской местности. Все это было продемонстрировано представителями **Digital Anvil** на **E3** и произвело самое благоприятное на профессиональных игроков и просто любителей приятного времяпрепровождения. В игре имеются девять крупных городов, среди которых такие мегаполисы, как Нью-Йорк, Сан-Франциско, Лос-Анджелес. Каждый подобный населенный пункт включает в себя 625 (!) кварталов, и это не говоря уже об обширных сельских районах, в изобилии встречающихся в **Loose Cannon**. На этих территориях Эшу придется выполнить 20 обязательных миссий, включающих в себя не поддающееся подсчету число подмиссий, а также генерирующихся случайным образом небольших заданий, которые игроки смогут выполнить, если окажутся в нужном месте в нужное время. В прайс-лист охотника за бандитами входят такие услуги, как разведывательные операции, освобождение заложников, сопровождение различных ценных грузов и даже карательные миссии. Итогом же должно стать уничтожение Епископа — «авторитета», контролирующего большую часть территории когда-то Соединенных Штатов.

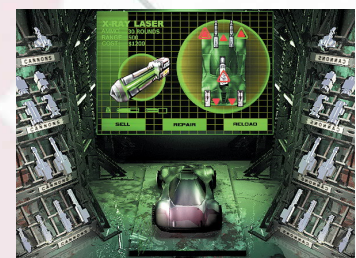
Примерно половину игры участниками охоты за мафией предстоит провести за рулем автомобиля, а оставшуюся часть — бродя по городам и весям на своих двоих. **Loose Cannon** даст возможность игрокам побывать в креслах пятнадцати уникальных автомобилей, несколько моделей которых были продемонстрированы на выставке. Каждая из них может быть укомплектована оружием и броней по вкусу и толщине кошелька бойца (деньги будут появляться в результате успешного выполнения миссий). К вооружению, доступному для установки на железных коней, относятся показанные на **E3** ракетницы, лазеры, огнеметы и пулеметы. Не забыли разработчики и о качестве физической модели, которая в **Loose Cannon** заслуживает самых высоких похвал: создается впечатление, что ты на самом деле движешься по еще приличному асфальту в центре Манхэттена или трясешься на ухабах где-



нибудь в глуши Аризоны. И если какой-нибудь пижонский Порш сделает ваш Хаммер на центральной улице, то в пустыни у него не будет ни одного шанса. При этом модель каждого автомобиля очень точно отражает состояние техники. После бокового столкновения дверь машины окажется изрядно помятой, огнемет может очень здорово подпортить краску на капоте, а шины периодически банально превращаются в резиновые лохмотья.

Но не автомобилем единым жив наемник. Иногда приходится покидать чрево стального друга и отправляться на поиски приключений. В этом режиме у него гораздо слабее оружие — так такое Узи против танкового лазера? Защита тоже оставляет желать лучшего — бронжилет 2-го класса не составит конкуренцию автомобильной броне. Но выглядит все до неправдоподобия красиво. Представленная демо-версия поражала посетителей великолепной графикой, оставшейся таковой во всех трех режимах наблюдения: от третьего лица, из-за плеча и от первого лица (снайперская стрельба). Анимация персонажей, созданная при помощи технологии **motion capture**, вообще заставляет усомниться в виртуальности происходящего.

Вообще же в **Loose Cannon** автомобильный и пешеходный режимы тесно связаны друг с другом, предоставляя игрокам возможность выбрать то или иное решение любой проблемы. Так в демо-версии, показанной на **E3**, необходимо было выполнить задание по возвращению законным владельцам грузовика, набитого оружием. Само собой, такой ценный груз бандиты хранят на хорошо охраняемой платной стоянке и по доброму отдавать не хотят. Поэтому можно попробовать на всей скорости влететь через главные ворота, доехать до фургона, вскочить в него и попытаться скрыться от погони. Если же вы хотите в спокойной обстановке добраться до дома, то следует вылезти из машины за пределами лагеря, подползти к нему поближе и открутить колеса у вражеской техники. Или еще вариант — аккуратно перестрелять часовых из винтовки и уехать из уже пустынного лагеря.



Все в **Loose Cannon** ограничивается лишь воображением игроков, и поскольку графически она выглядит просто великолепно, миссии не линейны и очень интересны, она наверняка надолго останется в числе фаворитов у огромного числа игроков. В самом конце выставки Тони Зуровец сказал: «Мы пытаемся создать огромную игровую Вселенную, в которой люди смогут по-настоящему жить! У нас есть для этого все возможности.» И после **E3**, слегка задумавшись, можно ответить: «А, пожалуй, он прав!»

CU-E3



StarLancer

Платформа: PC Жанр: Action

Издатель: Microsoft

Разработчик: Digital Anvil/Warthog

Онлайн: www.digitalanvil.com

Дата выхода: Осень 1999

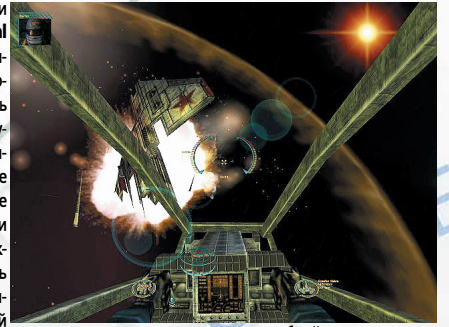
К

огда в конце 1996 года Крис Робертс покинул стены родной **Origin** и основал собственную игровую компанию, единственным проектом, о котором молта говорить игровая общественность, был «новый **Wing Commander**». О том, чтобы новообразованная **Digital Anvil** могла заняться чем-либо другим, нежели созданием космических симуляторов, и речи быть не могло. Тем не менее, новая команда Робертса оказалась куда более продуктивной, и при щедром финансировании со стороны **Microsoft** (для которой, похоже, участие в жизни игрового рынка становится основным приоритетом) умудрилась начать работу одновременно над четырьмя различными проектами. Из них лишь два оказались привычными нам космическими симуляторами. И если суперэскректенный **Freelancer** все еще далек от нас, то его «упрощенный» вариант под оригинальным названием **StarLancer**, ведомый создателем сериала **Privateer** Эрином Робертсом постепенно начинает принимать оформившийся вид.

Microsoft на своем стенде, по виду мало чем отличавшимся от прошлогоднего, с гордостью де-

монстрировала несколько миссий из **StarLancer**. Новая игра **Digital Anvil** не только пришлась большинству зрителей по вкусу, но и разбудила в душах многих из них ностальгию. В самом деле, **StarLancer** настолько похож по стилю, построению и дизайну на старый-добрый **Wing Commander**, незаслуженно отправленный **Origin** на пенсию, что на глаза фанату невольно наворачиваются слезы. Но обо всем по порядку. Как и в прошлых творениях Робертса & Co, основной движущей силой игры становится сюжетная линия. На сей раз масштабы галактики сжимаются до пространства нашей Солнечной системы, а время действия, соответственно, приближается почти вплотную к наступающему XXI веку. **StarLancer** повествует вовсе не о романтических временах освоения космоса и исследований близлежащих планет. Напротив, в будущем, по версии **Digital Anvil**, крупнейшие государства планеты, начав экспансию во Вселенную в поисках энергетических ресурсов и полезных ископаемых, начинают жесткую сватку друг с другом за каждую планету, каждую территорию, каждый астероид. Крупнейшие государства это: Россия (какой реверанс в адрес отечественных геймеров!), США, Великобритания, Германия и Китай. При этом авторы игры несколько отошли от принципа деления стран на хороших и плохих, и поэтому играть можно за любое из государств. От этого выбора будет зависеть не только набор кораблей и воору-

жений, но и сама сюжетная линия. Как и собственно миссии. В созданной **Digital Anvil** истории каждая нация придерживается своего собственного разветвляющегося пути. Например, у русских есть серьезная программа покорения Нептуна, американцев привлекает Марс, англичане бредят Венерой. Что вовсе не значит, что те же русские не успели уже основать пары-тройки баз и на Марсе, и на Венере. Разумеется, в интересах каждой из стран обеспечить безопасность собственных колоний, и попутно попытаться выкинуть противника с обжитой территории. Кампании в **StarLancer** соответственно будут проходить в тех или иных частях Солнечной системы, подчиняясь строго выстроенным правилам сюжета. С точки зрения игрового процесса, **StarLancer** чрезвычайно похож на недавний **LucasArts**'овский **X-Wing Alliance**, но только снабженный высокой динамикой боя, и подпитанный чрезвычайно мощным графическим движком, разработанным английской командой **Warthog** специально для **Digital Anvil**. Нетипичные для **Wing Commander** нововведения — всевозможные блоки с топливом, возможность захватывать и перевозить объекты.. А главное, наличие гражданских и нейтральных судов. Даже в демо-версии на **E3** космос просто-таки кишит всевозможными космическими кораблями всех мастей и калибров. Если учитывать обещание разработчиков о том, что ваше с ними обращение будет влиять на дальнейшие взаимоотношения с другими государствами (а в **StarLancer**, возможно, будет реализован и такой сценарий, когда Америка и Англия смогут объединиться против Китая и России), то получается, что результат нас ждет просто грандиозный. Столь же впечатляюще разнообразной может оказаться и личная карьера вашего героя. Начиная игру обыкновенным пилотом, он сможет быстро



подняться наверх по служебной лестнице в случае успешных действий в копилке своего истребителя и постепенно получит возможность не только выбирать себе корабль, оружие и напарников, но и сможет командовать целым звеном и даже, крупным крейсером. Все это делает игру многоплановой и еще более интересной. Напоследок, хочется отметить, что кинематографические амбиции Криса Робертса хоть и несколько поумерились после провала его фильма по **Wing Commander**, но все-таки никуда не улетучились. Специально для **StarLancer** английская студия спецэффектов, что делала всю графику для фильма **WC** создала около 25 минут первоклассных анимационных фрагментов, к ключевым сюжетным сценам игры. Общение же с персонажами на базе бюджетней базироваться на несложных 3D-анимациях с качественной голосовой подложкой. По словам Эрина Робертса, так получается не хуже, чем в **Wing Commander III** или **IV**. **StarLancer** имеет все шансы стать таким космическим шутером, которого мы все ждали уже очень давно. В условиях временного отсутствия симуляторов от **LucasArts** в связи с переходом на Вселенную **Episode 1** и надобностью зарабатывания шальных денег, конкуренция со стороны **FreeSpace II** и тем паче, **Tachyon**, не представляется серьезной. У меня уже практически нет сомнений в успехе проекта, тем более приятно, что любимые дизайнеры возвращаются...

CU-E3

ЭКСПЕРТ: Дмитрий ЭСТРИН (estrin@gameland.ru)

Freelancer

Платформа: PC Жанр: action

Издатель: Microsoft

Разработчик: Digital Anvil

Онлайн: www.microsoft.com

Дата выхода: осень 2000

Е

ще один title от **Digital Anvil**, подробности о котором удалось узнать только на выставке. Разработкой **Freelancer** занимается лично Крис Робертс, и хотя бы поэтому проектом можно было бы заинтересоваться. Мы заинтересовались и... Короче говоря, игру можно охарактеризовать одним словом: шедевр. Между прочим, за восемнадцать месяцев до официально названной даты выхода.

Скажите, вам такие названия, как **Privateer**, **Wing Commander**, **Elite**, **Паркан**, что-нибудь говорят? Так вот **Freelancer** — это **Privateer**, **Wing Commander**, **Elite** и **Паркан** в одном лице. Только выполненный на сверхвысокотехнологичном уровне и от Криса Робертса. Но достаточно наме-

ком пространстве. В начале 30-го столетия цивилизация оказалась разделена на четыре Дома, разумеется, враждебно настроенных по отношению друг к другу. Свободный Дом состоял преимущественно из уцелевших американцев, Бритонский Дом — из остатков Британской Империи, Дом Рейнланд — из немцев, и дом Курасан, оплицетворяющий все восточное, — из японцев. Ну, а вы — вольный странник, для которого главным остается нажива, а не политическое противостояние. Есть у вас лишь старый космический корабль, и именно с его помощью вам предстоит разбогатеть и стать влиятельным человеком. Каким образом вы решите это сделать, касается только вас. Собственно говоря, в игре можно делать все что угодно. Конечно, самое прибыльное занятие на первых порах — это торговые операции. Очень похоже на **Privateer** — заплетаете на планетку, общаетесь с людьми, у которых можно узнать последние новости, покупаете какой-нибудь товар и летите спекулировать на другую планету. Если у вас хорошая репутация, то вам предложат работу, в противном случае можно бороздить космическое пространство под пиратским флагом или заняться чем-нибудь еще. В отличие от **Privateer**, в **Freelancer** нет никакой сюжетной линии. Точнее, есть, но она зависит исключительно от вас. Мир **Freelancer** реагирует на ваши действия, видоизменяется, провоцируя вас на новые действия, и так по замкнутому кру-

гу. В качестве самого простого примера Крис Робертс приводит следующий. Игрок устанавливает торговый путь между двумя планетами. На одной из них чрезвычайно развито сельское хозяйство, продукты питания производятся в большом избытке и оттого стоят дешево. На индустриальной планете наблюдается перенасыщение рынка лекарственными препаратами. Игрок курсирует между двумя мирами, спекулируя различными товарами. Спустя некоторое время его высокий доход привлечет других торговцев, и через некоторое время прибыль окажется чисто номинальной. Зато развившийся торговый путь привлечет пиратов, которые с большим удовольствием будут грабить пролетающие корабли. Тогда руководство планет предложит большую награду тому, кто сможет уничтожить пиратов. Игрок берет на себя эту миссию и, к примеру, успешно ее выполняет. После этого может выясниться, что пираты на самом деле находились под покровительством одного из Домов и... вот уже положено начало военному конфликту, который может легко перерасти во Вторую Солнечную Войну. А все так хорошо начиналось... Крис Робертс также обратил наше внимание на совершенно новый уровень управления. Конечно, можно управлять космическими кораблями с помощью обычного джойстика, но вместо него разработчики также предлагают довольно нео-



бычное для космического симулятора сочетание мышки и клавиатуры. При этом хочу отметить, что стрелять по вражеским кораблям с помощью мышки (и я даже знаю, какой :) значительно проще, чем с джойстиком. Уже на данном этапе разработки графический движок можно смело назвать выдающимся. Представьте себе космическую станцию, состоящую из 12,000 полигонов, длиной около 2 километров... И эти два километра реально ощущаются, пока мы летим вдоль станции. **K Freelancer** нам предстоит еще не раз вернуться — игра того стоит. Ну а, кроме того, до осени 2000 года еще очень много времени.

CU-E3

Black & White

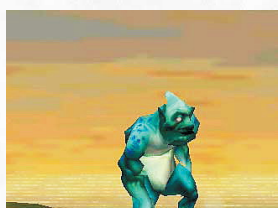
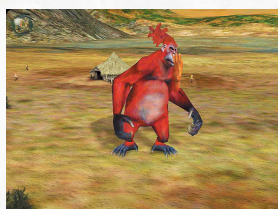
Платформа: PC Жанр: Strategic Life Sim

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Lionhead Studios

Онлайн: www.lionhead.co.uk

Дата выхода: декабрь 1999



амый грандиозный проект в истории компьютерных игр, приехав во второй раз в своей жизни на E3, вновь не пожелал показываться широкой публике. Хотя дело здесь, скорее всего, не в том, что Lionhead всеми силами пытается уберечь свои секреты от других «талантливых разработчиков». И не в том, что знаменитый Питер Молине окончательно зазнался и не желает показывать свое творение толпе охотящихся за сувенирами и сенсациями журналистов. И уж тем более не в том, что игра получается у него вовсе не такая, что была обещана. Просто на данной стадии разработки показывать собственно на стенде все еще практически нечего. **Black & White** до сих пор состоит из отрывочных кусочков игрового процесса, которые только-только начали постепенно собираться воедино вокруг законченного примерно пару месяцев назад движка. А поэтому без разъяснений и комментариев авторов игры при просмотре проекта пока не обойтись. Вот и засел Питер вместе со своими коллегами в маленькой комнатке одного из павильонов Convention Center в ожидании гостей, приглашенных на встречу с магией **Black & White**.

Надо сказать, что присутствие **Black & White** и Lionhead на выставке с самого начала сопровождалось всевозможными слухами по большей части скандального оттенка. После того как стало известно о переходе Firaxis Games из под крыши EA под покровительство Hasbro неожиданное отсутствие даже намека на **Black & White** как на стенде Electronic Arts, так и во всех пресс-релизах и даже на CD со скриншотами для журналистов — все это дало дорогу распространению по залам выставки вполне предсказуемому в таком случае известию: «Electronic Arts полностью пересматривает свою политику по отношению к известным игровым дизайнерам и не намерена больше поддерживать их слабоокупающиеся супер-проекты. Firaxis была первой, но не последней. Lionhead ищет нового издателя. А возможно, уже нашла. Кандидаты: та же Hasbro, Take 2 и, естественно, монстроватая Infogrames.» Еще более интригующей новостью оказалось внезапное исчезновение ребят из Lionhead вместе со всем содержимым их маленького стенда уже на второй день выставки. Ни один из слухов пока не подтвердился. И, тем не менее, вероятность охлаждения отношений Lionhead и EA, которые, кстати, никогда и не были особенно теплыми, достаточно высока. А пока... пока все наши весточки об этом невероятно интересном проекте все еще будут сопровождаться старомодной подписью «EA» в графе «издатель».

Black & White, при всей оригинальности прошлых проектов Молине, является самой экстраординарной игрой, над которой этот признанный мастер когда-либо работал. Хотя на первый взгляд игра не кажется чем-то совершенно особенным и вообще сильно похожа на новый Populous, уже спустя несколько минут наблюдения за происходящим на экране начинаешь понимать, каков масштаб этого проекта. **Black & White** внутри своей стратегической скорлупки таит очень странный соци-

логический симулятор, в котором взаимоотношения десятков и сотен маленьких людей со своими маленькими проблемами и заботами представлены на фоне воспитания игроком неведомого существа, титана. Именно он, а вовсе не эти людишки, является основным объектом заботы, именно для этого титана воспроизводится один из самых сложных механизмов искусственного интеллекта когда-либо созданных для компьютерной игры. И весь окружающий мир подчинен тем изменениям, которые будут происходить с этим своеобразным питомцем. Он будет изменяться вместе с ним. Его личность — отражение личности самого игрока. Его действия — следствие воспитания в нем той шкалы ценностей, которую вы сочтете нужным ему привить. Потому-то в результате каждый игрок получит именно тот мир, которого он заслуживает. Черный или Белый...

Демонстрация начинается с представления созданного специально для E3 острова. Камера постепенно снижается, преодолевает облака и открывает вид на зеленый остров с дивными равнинами, кукольными горами, лесами и небольшими озерами. Все это — реальный трехмерный мир, созданный из полигонов. Сразу же бросается в глаза обилие деталей и богатые эффекты — облака отражаются на ровной глади воды, кое-где видна рябь, небольшие волны. Отдельные участки острова освещены солнечным светом, а кое-где облака отбрасывают на землю тень. Неподалеку от небольшой бухты виднеется поселок — совершенно разные домики с черепичными крышами и симпатичными трубами, из которых идет дымок. Дворики со всевозможными дополнительными постройками, сеновалы, загон для скота, тележки, бочки с водой. Для демонстрации графического совершенства игры Питер выбирает одиноко стоящую во дворе бочку. По мере того как к ней приближается камера, мы видим, что на бочке лежит спелое красное яблоко, по которому ползет червяк. И тут камера отъезжает вновь на глобальный вид из-за облаков. Впечатляющее — это не совсем правильное слово. Самое удивительное то, что это еще цветочки. По улицам милого поселения ходят люди. Каждый из них наделен уникальным обликом и характером. При всей своей кукольности они живут вполне правдоподобной жизнью — работают, едят, отдыхают, развлекаются. Даже женятся и заводят ребятеншек, таких же милых полигонных людишек.

Первый титан, которого нам представляют — гигантская обезьяна. Питер объясняет, что для того чтобы сделать демонстрацию попроще, созданный им монстр несколько глуповат и в действиях по большей части полагается на свою собственную силу. Более того, он представляет собой уже взрослому особю со вполне сформировавшимися привычками и повадками. Вот он ходит, осматривая окрестности. Забредает прямо в центр поселения. Люди выходят из домов и с удивлением смотрят на чудовище. Соблазн слишком велик, и гориллоподобный титан хватая первого попавшегося гражданина из толпы и со смаком устраивает себе завтрак. Молине отвечает ему подзатыльник, потом при помощи простого движения мышкой толкает его в бок и, наконец, поводя курсором под его ногами, опрокидывает умика на спину. Все это без единого нажатия на иконку или кнопку на клавиатуре, только мышкой. Если таким образом наказывать титана за плохие поступки, он постепенно поймет, что подобные действия вам не нравятся. Вы можете научить своего питомца боевым приемам, магии, будете нести за него полную ответственность... И каждое действие будет влиять на его дальнейшую судьбу и даже на тот внешний облик, который он примет в результате. Более того, по мере того, как титан будет набираться боевого опыта, его тело будет покрываться шрамами, и, например, во многопользовательской игре вы наверняка сможете визуально различать различных существ даже одной расы. Движок позволяет включить в игру столько анимаций главных героев, сколько требуется авторам. Можно даже анимировать лица —



титан может смеяться, хмуриться, улыбаться, впадать в ярость, даже корчить всевозможные рожи, пытаясь вывести из себя своего хозяина. Во время игры вы можете слушать любой музыкальный CD, и самое интересное заключается в том, что ваш титан запомнит эту музыку, и если вы были добры в тот момент, когда проигрывалась та или иная песня, в следующий раз она понравится ему еще больше. Не исключено, что он даже будет пританцовывать в ритм, слушая ее. Если же под очередную балладу в стиле heavy metal вы будете бить и вслаще унижать его, то в следующий раз под эту мелодию он будет лишь скалиться и вообще постарается забиться куда-нибудь в дальний угол. Титана можно научить любым боевым приемам, его можно натренировать так, чтобы тот был агрессивным. «У него может быть столько боевых приемов, сколько бывает только в fighting'ах. Если вы хотите играть в эту игру, как в драку, то, несомненно, можете это сделать», — говорит Питер. Всего в игре 22 различных вида титанов, которые рождаются из обычных животных, что пасутся или бегают по территории острова. Стоит лишь взять одного из них и перенести к себе в цитадель. Lionhead пока что не уверена насчет того, чтобы вставить в игру титанов-людей. Ведь физически наказывать корову, льва или обезьяну — это одно, а бить, скажем, женщину — совершенно другое, и с общим пацифистским настроением игры это как-то не стыкуется. Вместо этого пока что наверняка ребята из Lionhead вставят в игру титана растительного происхождения (потому что господин Молине в детстве обчитался Толкиена). Вот тогда-то мы и узнаем настоящее значение выражения «он дуб дубом».

Чтобы собирать драгоценную магическую энергию с мирного населения планеты, от вас потребуются два основополагающих навыка. Умение восхитить и умение ужасать. Вы можете в любой момент убить того или иного жителя или какую-либо природную катастрофу. Люди будут запоминать каждое действие и вести себя соответственно. Для примера Питер тихонько толкает одного из людишек. Для того это, конечно, страшная затрещина. Он плюхается на землю, в ужасе оглядывается по сторонам и мчит к своим сорочикам. Вокруг него мгновенно образуется маленькая толпа, которая через несколько мгновений убежит и в страхе спрячется по домам. Вы должны быть готовы к тому, что те или иные действия могут вызвать совершенно непредсказуемую реакцию. В данном случае наиболее вероятен вариант, что, подумав, люди решат, что имеют дело с великим божеством и начнут поклоняться вам, совершать жертвоприношения и окружат вашу фигуру мистическим культом. Если же вы попытаетесь подойти к ним с другой стороны, будете устраивать хорошую погоду, разгонять облачка, преподносить им еду и защищать их от нападений, то, скорее всего, они возведут монумент в вашу честь и будут молиться доброму

божеству. Энергия, которую вы получаете в результате их молитв, может использоваться вами для всевозможных магических действий. Постепенно доступные заклинания появляются неподалеку от вашей цитадели. Вы можете взять любое и вдоволь попрактиковаться в его использовании. При этом вы и только вы определяете его силу, поле действия и даже можете определять его внешний облик. Вот, к примеру, защитное поле. Питер подводит курсор, вы полонный в виде изящной руки (которая, кстати, меняет свой вид в зависимости от того, какие поступки вы совершаете в игре), к одному из деревянных зданий и проводит над ним полукруг. Тут же по контуру этого полукруга здание окружает силовое поле. «Интенсивность защитного поля напрямую зависит от количества маны, которое имеется у меня в распоряжении, поэтому маленькие люди в храмах должны молиться как можно больше, чтобы удовлетворять мои потребности в энергии. Если поле подвергается атаке, — с этими словами Питер начинает метать в поле невероятной красоты огненные шары при помощи отрывочных движений мышкой в направлении здания, — то для его поддержания мне потребуется еще некоторое количество маны». Синтезируя заклинание молнии, вы можете точно указать не только место, в которое она попадет, но также и ее форму. Более того, в зависимости от того, насколько точно вы воспроизведете зигзагообразное движение мышкой по экрану, будет зависеть и сила заклинания. Для того же, чтобы увеличить силу fireball'a, необходимо нарисовать огненный квадрат. И так далее. В игре будет более четырех десятков заклинаний, причем дизайнеры обещают много интересных сюрпризов — с таким совершенным трехмерным миром вы можете устраивать наводнения, землетрясения, метеоритные дожди, да что угодно, была бы только фантазия! Несомненно, за год игра наконец-то сумела превратиться из сверхамбициозной концепции во что-то реальное, осязаемое и... невероятное. Признаться, до сих пор у нас остается какое-то странное чувство недоверия. Так хочется во все это верить, еще больше хочется попробовать шедевр самому, увидеть СВОЕГО титана, сотворить мир по своему образу и подобию. Но остаются сомнения: будет ли все на самом деле так, как обещает нам Молине, не обманут ли на этот раз разработчики. Эта игра слишком уж хороша, чтобы быть правдой. Далеко не самое редкое наше ощущение от знакомства с пресс-релизами и демо-версиями. Тот же Dungeon Keeper в свое время казался воплощением мечты и, тем не менее, превратился за три года разработки в почти рядовую стратегию. Очень хочется верить в то, что с новым проектом Молине этого не случится. Мастер серьезно настроен на то, чтобы закончить работу через шесть месяцев, то есть как раз к декабрю. Я уже почти в это верю...

Платформа: PC Жанр: real-time стратегия

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Bullfrog

Онлайн: www.ea.com

Дата выхода: осень 1999

Dungeon Keeper 2

http://www.gameland.ru



Б

было бы по меньшей мере неправильно не обратить внимание читателя на то, что на прошедшей выставке наряду с новыми title'ами, анонсированными за последние полгода, попадались и те, что были знакомы нам по E3'98. И таких было предостаточно, в особенности у Electronic Arts. Так вот, вынужден заметить, многие из них слегка потускнели. Если в прошлом году, в Атланте, они были способны вызвать бурю эмоций, то теперь интерес к ним можно назвать пусть и не просто потенциальным, но очень односторонним. Чаще всего журналисты задавали один-единственный вопрос, который разработчикам наверняка казался чересчур ординарным. Они-то считали, что их будут спрашивать о сенсационных достижениях последнего года (еще одного года), о том, как им удалось расширить границы игрового процесса и поднять на новый уровень графическое оформление, а их донимали занудным «ну-и-когда-выйдет». Отшучивались, как умели. Попадались, конечно, и очень остроумные заявления, но вряд ли они вызвали безумный интерес к играм. Многие из них «перегорели». Год назад казалось, что с будущими суперхитами ничто не может сравниться, а теперь бывших любимцев публики как-то очень легко сместили новые фавориты. К чему я все это говорю? К тому, что довольно часто это было все-таки несправедливо. Конечно, во многом виноваты сами разработчики, которые должны понимать, что подогревать интерес игроков к своим проектам на протяжении целого года практически невозможно: это удается лишь избранным. Полагаться на «авось» в таких случаях не стоит.

Так или иначе, мы вынуждены заметить, что **Dungeon Keeper 2** не особенно сильно изменился с того момента, как мы его видели в последний раз. Очень хочется сказать: совсем не изменился, но это было бы неправдой. Конечно, значительно больше преобразилось наше отношение к игре, но об этом мы уже говорили. В любом случае без ностальгических воспоминаний нам не обойтись. Общеизвестно, что Bullfrog — компания очень неторопливая.

Риску предположить, что **Dungeon Keeper** (тот, который первый) своим успехом отчасти обязан именно этой неторопливости. Повышенный ажиотаж объяснялся не только безумно оригинальной концепцией, но и тем, что ее ждали около трех лет. И был успех, который можно было бы смело назвать грандиозным. А вместе с ним некоторое количество критических замечаний. Дескать, графика могла бы быть и получше, а сама игра и помасштабнее. Собственно, с какой-то точки зрения **Dungeon Keeper 2** начал разрабатываться благодаря этой критике. Теперь игра наполовину состоит из графики. Другая половина была взята из **Dungeon Keeper** и слегка изменена. Все это справлено большим количеством различных нововведений. Грубо говоря, именно таков предмет нашего разговора.

Игра сама по себе стала больше раза в два с половиной. Увеличилось количество монстров, заклинаний, помещений, ловушек и дверей. Разработчики сделали несколько собственных оригинальных открытий, немного изменили игровой баланс и привнесли в геймплей несколько принципиально новых «фишек». Конечно, для хорошей игры этого более чем достаточно, а вот для **Dungeon Keeper 2**... Но не будем о плохом, поговорим лучше о тех принципиальных нововведениях, которые позволяют нам говорить чуть ли ни о новом аспекте игрового процесса.

Как вы помните, большие нарекания в **Dungeon Keeper** вызывали сражения монстров. В крошечную пещерку можно было запихнуть полсотни спрайтовых колдунов, драконов, демонов и гоблинов и, собственно, на этом непосредственное участие игрока в битве можно было считать законченным. С одной стороны, все было чрезвычайно просто: хватаем за шкуру монстров и швыряем в самое пекло, ни о чем больше не заботясь. С другой стороны, разобрать, что происходит на экране и, тем более, кто выигрывает, было практически невозможно. Какие-то вспышки заклинаний, обилие крови, сопровождающееся гулкими ударами, стопами, шипением и рычанием. Конечно, можно было вмешаться, можно было очень быстро построить укрепления, долбануть молнией демона или наградить оплеухой облившегося орка, который не особенно активно проявлял себя в сражении. Но, откровенно говоря, этого не хватало. Таким образом, важная часть игры оказывалась очень забавна, но совсем не функциональна. С появлением трехмерности в **Dungeon Keeper 2** многое изменилось. Изменились и сражения, исход которых может зависеть от правильного расположения на поле боя полигональных монстров. Кучу малу устроить не получится из-за технологических особенностей полноценного трехмерного движка, и это радует. Тактическое планирование существенно разнообразит игровой процесс, а кроме того дает основания думать, что и мы можем на что-то повлиять. Правила, впрочем, все равно очень просты: на передних позициях у нас юниты, ведущие контактный бой, на задних — дистанционный. Надо вовремя замечать свои потери и лечить особенно ценные экземпляры монстров. А также не забывать пользоваться боевой магией. Однако дело даже не в том, что нам позволили, наконец, вмешаться в происходящее, а в том, что все видно. Видно, кто отбивает от боя, видно, кто кого бьет и кто в кого стреляет. Появившиеся новые монстры, среди которых стоило бы назвать Черного Рыцаря, Темного Эльфа и Саламандру, вносят свой скромный вклад в экологию подземелья. Теперь коммунальную жизнь будут осложнять не только бесконечные скопища жуков с мухами, но и жуткие по масштабам скандалы новых обитателей. Сначала это очень веселит, потом начинает



слегка надоедать и, в конце концов, на пьяную поножовщину нескольких кретинов просто перестаете обращать внимание. В конце концов, с потерей двух юнитов можно смириться — нервы дороже. На более поздних этапах игры от ненужных особей можно избавляться более изощренными способами. К примеру, сдирать с них шкуру, сажать в карцер или просто приносить в жертву соответствующим силам Зла. На самом деле все, что касается обитателей подземелья, их нравов и привычек, способно развеселить кого угодно. И самое приятное то, что игрок — главное лицо, тот самый Хранитель Подземелья, который может делать со своими подчиненными все что угодно. Абсурдная атмосфера, в которой смешивается комичное и трагичное, в **Dungeon Keeper II** сохранена в целостности и сохранности. Монстры, как и прежде, являются из Порталов, потом занимают положенную себе площадь в жилом помещении, потом разбредаются по библиотекам, пыточным камерам и тренировочным залам, время от времени вылезая оттуда, чтобы сожрать цыпленка и получить зарплату из сокровищницы. При этом они не забывают веселиться, пьянствовать и скандалить. Так что все очень естественно и правдоподобно.

Кстати, в старом **Dungeon Keeper** меня очень интересовала одна вещь: зачем монстрам золото? На что они его тратят? Ответ на этот вопрос оказался лишь в **Dungeon Keeper II**, в котором среди множества новых помещений появилось одно, чрезвычайно оригинальное. Это — конечно же, казино, в котором будут ошиваться особо азартные особи. Помещение

это уникально тем, что позволяет нам зарабатывать, хорошенько при этом повеселившись. Сами представьте: получил монстр зарплату и тут же проигрывает ее в казино. Конечно, все не так просто — во-первых, проигравший попадет в глубокую депрессию или крайне озлобленное состояние, во-вторых, монстры могут и выигрывать. Существует некая вероятность того, что счастливчик просто опустошит сокровищницу, оставив в ней голые стены. Правда, и на этот случай разработчики дали нам возможность восстановить «справедливость», при этом хорошенько повеселившись. В конце концов, кто Хранитель Подземелья? Оттаскиваем монстра за шкуру в какое-нибудь укромное местечко и жестоко избиваем его до тех пор, пока негодяй не отдаст выигранные деньги. С особыми упорными экземплярами можно не церемониться и лупить вплоть до летального исхода. Только постарайтесь сделать так, чтобы кровавой расправы никто не увидел, а если монстр все-таки выживет, то постарайтесь изолировать его в тюрьме, в которой рассказать о своих злоключениях он сможет лишь таким же «счастливицам», как он сам. В противном случае вести о коварном и подлом характере Хо-



ВНИМАНИЕ! В августе РЕВОЛЮЦИЯ!



С АВГУСТА '99 «СТРАНА ИГР» будет выходить в новом формате: финская полиграфия, новый дизайн, новые рубрики, постер в каждом номере...

С АВГУСТА '99 в продаже **НОВЫЙ ЖУРНАЛ** ТОЛЬКО для поклонников игр на PC в «старом» формате **СИ**: никаких приставок, самая свежая информация, авторитетные авторы

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Аксессуары для компьютера
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

Заказ по интернету:
<http://www.e-shop.ru>
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3

Открылся филиал
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312



Glasstron PLM-100
Производитель: Sony

\$1090.00



AVM Apex Pro
Производитель: AVM Technology

\$348.99



Scuba
Производитель: Philips

\$450.00



Voodoo 3 33000, 16Mb, AGP
Производитель: 3DFX Interactive

\$199.95



Sound Track 128 PCI, 16 Mb
Производитель: Hannesoft

\$359.00



ACS 45 W/Subwoofer
Производитель: Altec

\$110.00



Video DC-30
Производитель: Miro

\$630.00



Rage 128, 16 Mb, AGP (OEM)
Производитель: ATI

\$95.95



Multisound Pinnacle
Производитель: Turtle Beach

\$349.00



Montego II (OEM)
Производитель: Turtle Beach

\$69.99



Yamaha DB-50 XG
Производитель: Yamaha

\$118.99



Sound Blaster Live (OEM)
Производитель: Creative

\$70.00



Monster Sound MX 300 (OEM)
Производитель: Diamond

\$74.99



Miro Video Studio 400
Производитель: Miro

\$320.99



Miro PCTV-TV -тюнер
Производитель: Miro

\$99.95



Wicked 3D Voodoo-2, 12 Mb
Производитель: Matrox

\$119.99



G-200 8 Mb AGP (OEM)
Производитель: Matrox

\$95.95



Diamond Monster 3D II
Производитель: Diamond

\$139.99



Voodoo 3 2000, 16Mb, AGP
Производитель: 3DFX Interactive

\$145.95



Canopus DV Raptor
Производитель: Canopus

\$750.00



3 DFX Banshee (OEM)
Производитель: Creative

\$99.95



Miro Video DC-10 plus
Производитель: Miro

\$299.99



Rage Fury, 32Mb, AGP (OEM)
Производитель: ATI

\$169.95



Стереочки-очки
Производитель: Matrox

\$154.99

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры
вышедшие в США.



Знамя быстро распространяется по всему подземелью, упадет общий боевой дух, а казино окажется самым непосещаемым местом. Все это очень весело, хотя мне кажется, что со временем все эти тонкости будут только надоедать и отвлекать от основного игрового действия.

Однако это практически все изменения, коснувшиеся экономической системы игры. Как и раньше, основная рабочая сила — бесы, которые добывают золото и складывают его в сокровищницу. Как и раньше, основной ресурс — золотые россыпи, за которые, как правило, приходится сражаться с противником. Конечно, можно попытаться совершить налет на вражескую сокровищницу или, к примеру, перебить бесов противника и забрать оставшееся после них золото, однако ничего нового в этом нет.

Мало изменился и рацион монстров, которые, как и прежде, питаются исключительно живыми щипляками. Тоже весело, но старо. Далеко не в лучшую сторону изменилась камера пыток. Во-первых, у мух нельзя отрывать крылышки, за что разработчикам никакого прощения нет и быть не может. Во-вторых, все пытки стали какими-то пресными и малоизобретательными. От прежнего веселья остались лишь душераздирающие вопли, которые мало соответствуют тому, что происходит на экране. Причина таких изменений непонятна.

Новые заклинания, двери и ловушки. Их много, но особо стоит отметить лишь несколько, поскольку многие из них лишь на разный лад повторяют друг друга. Наконец-то у нас появилась возможность переманивать вражеских монстров с помощью магии. Что вы скажете о том, чтобы отнять у противника рогатую милашку, которая в игре называется **Bile Demon**? Увы, на заклинание требуется очень много маны, поэтому слишком часто им воспользоваться не удастся. Среди новых заклинаний можно выделить также то, что позволяет вызывать землетрясения, которые уничтожают двери и ловушки противника. Двери, как вы помните, способны на некоторое время задержать вражеские отряды. На весьма неопределенный срок их сможет задержать новая дверь, замаскированная под скалу. Нововведение должно пользоваться особым успехом в многопользовательской игре. Одна из появившихся ловушек больше похожа на сторожевую башню, которая способна запросто изменить всю систему обороны, а заодно и весь игровой баланс **Dungeon Keeper II**. Наконец-то появилась постройка, которая будет стрелять по пробегающим мимо вражеским юнитам. Еще одна новая ловушка оказывает серьезное психологическое воздействие на монстров. Юниты, наткнувшись на нее, впадут в панику и убегут прочь.

Это далеко не все новинки, полный список которых занял бы слишком много места. Мы уделили внимание лишь самым ярким изобретениям разработчиков, которые позволяют понять, каким будет **Dungeon Keeper II**. Теперь наступило время поговорить о некоторых графических достоинствах игры. Безусловно, самым главным таким достоинством станет вид от первого лица. Хотя скорее это стоило бы назвать вживлением в игровые персонажи. Как вы помните, вживление осуществляется с помощью соответствующего магического заклинания, после чего мы получаем возможность посмотреть на свое подземелье как бы глазами монстров. И даже не только посмот-

реть, но и прогуляться по своим владениям. В **Dungeon Keeper** можно было даже принять участие в повседневной работе бесов или крупном сражении между монстрами. Правда, возможность эта была чисто номинальной, поскольку мир глазами монстров казался почему-то донельзя плоским, убогим и некрасивым. Зато в **Dungeon Keeper II** вид от первого лица будет играть почти такое же значение в игровом процессе, как и основной. Игра из стратегии в реальном времени способна превратиться в динамичный **3D-action**. Говорить о достоинствах вида от первого лица можно было бы еще очень долго, но смысл бы оставался один: полигональные монстры выглядят значительно лучше, чем спрайтовые.

Год назад графика в **Dungeon Keeper II** была не просто хороша, но даже в чем-то и незаурядна. За один год она успела улучшиться и одновременно устареть. То есть если раньше полигональное окружение и поддержка **3D**-акселераторов приятно радовали глаз, то теперь все это воспринимается как необходимый минимум, без которого игра вообще не игра. Дошло до того, что полигональные фигурки монстров кажутся чересчур примитивными, а интерьеры подземелья бедноватыми. Не думаю также, что кого-то сейчас можно удивить искаженной геометрией и эффектами разноцветного освещения. А стандартных радостей трехмерности, которая позволяет как угодно вращать камеру, изменять угол обзора, приближать и увеличивать, уже недостаточно, хочется все-таки чего-то большего и по возможности оригинального. Понятно, конечно, что это наглость, но... во что вы будете играть, если одновременно с **Dungeon Keeper II** выйдет **Black&White**? Несколько исправляют положение яркие цвета и графическое разнообразие, без которых **Dungeon Keeper II** воспринимался бы совсем на другом уровне.

Короче говоря, все должно решиться буквально за несколько месяцев. Если **Dungeon Keeper II** выйдет этим летом или хотя бы в сентябре, то у игры есть все шансы заслужить самой высокой оценки. А разработчикам в этом случае стоило бы сразу же приступить к разработке какого-нибудь **add-on** диска, в котором было бы исправлено и улучшено все, что только может быть исправлено и улучшено. Возможен, конечно, еще один вариант развития событий: **Bullfrog** в очередной раз начнет разрабатывать «идеальную игру». Тогда **Dungeon Keeper II** доживет до **E3'2000**, а предугадать исход событий в этом случае было бы чрезвычайно сложно...

CU-E3



The Sims

Платформа: PC Жанр: Стратегия/Симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Онлайн: www.simcity.com
Дата выхода: осень 1999



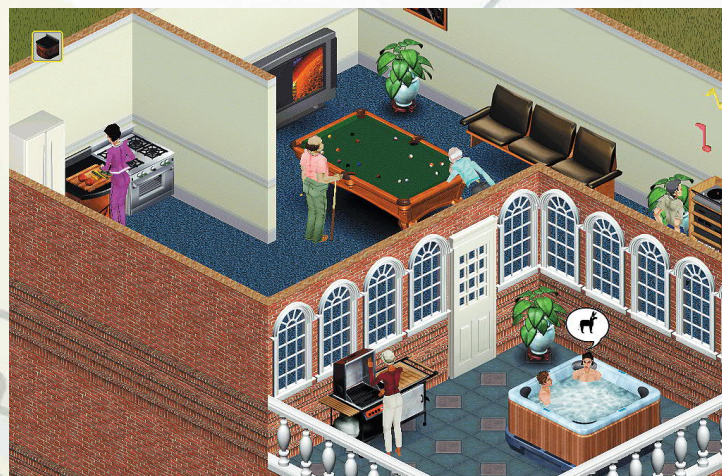
ынешняя выставка оказалась, в отличие от многих прошлых, яркой демонстрацией того, что известные игровые дизайнеры, многоопытные мастера, работающие в индустрии долгие годы, не только не теряют со временем своей силы, но умудряются представлять нашему вниманию самые интересные и наиболее оригинальные проекты. Примеры на E3 можно было отыскать буквально на каждом стенде: у Питера Молине с его **Black & White**, Криса Робертса с **FreeLancer**, Ричарда Гэрриота с **Ultima Ascension**... Но, пожалуй, самый серьезный сюрприз преподнес другой, не менее именитый дизайнер, создатель великого и ужасного **SimCity**, Уилл Райт.

Если Робертса или Гэрриота в игровой индустрии принято считать эдакими ремесленниками, клепающими проекты если не десятками, то по крайней мере создающими их регулярно и почти всегда попадающими в ожидаемую от них точку, то у Райта репутация совершенно иная. Почти не известный широкой публике и не показывающийся на людях, этот гений, внешне очень смахивающий на среднестатистического российского алкаша, трудится в **Maxis** вовсе не над играми. Он рождает идеи. Концепции. Невероятные игровые сценарии. Этим-то данный человек и ценен. Пусть далеко не всегда его идеи попадают в десятку (см. наш весьма обстоятельный обзорчик проектов бесконечного сериала **Sim** в 43 номере журнала), но некоторые совершенно сбивают с ног. **Sims** — самая обескураживающе простая. И при этом самая невероятная.

Новая затея Райта такова — если уж игроку позволено строить и разрушать города, возводить небоскребы, управлять полицией, создавать на логовое законодательство и при этом практически не нести за свои действия никакой ответственности, почему бы в этом случае не доверить ему что-то посерьезнее. Например, человеческую жизнь? **Sims** — это вовсе не простенький **SimCity** в масштабах одного квартала, напротив, это самая глубокая и серьезная игра, которая когда-либо выходила из-под пера **Maxis**. В ней вам предстоит не только строить дома, обставлять их мебелью и зарабатывать деньги, но и управлять действиями и нести ответственность за «маленьких компьютерных людей» (кстати, была древняя игрушка с таким названием :-). Прелесть в том, что, будучи зависимыми практически во всем от вашего мудрого решения, эти люди, тем не менее, живут своей жизнью, испытывают эмоции, ведут себя в соответствии с их собственными характерами, привычками и особенностями. Не хочется проводить некорректных параллелей, но все

же, Райту, похоже, удастся совершенно уникальный эксперимент — создание «Тамагочи для взрослых». Ранним же результатам этой работы подивились многие из посетителей E3. К примеру, в пресс-центре наряду с основными вопросами «Что ты думаешь о **Project Dolphin**», «Играл ли в **Gran Turismo** на PS2?» и «Как тебе **Black & White**?» очень часто звучал и такой: «Ну что, видел **Sims**?» В результате игра таки завоевала титул самого оригинального проекта выставки. Думается, не зря. Не напрасно же мы уделили знакомству с ней, а также с ее гениальным продюсером целых полтора часа драгоценного выставочного времени!

В **Sims** вы непременно встретите до боли знакомые **SimCity** образные строительно-развивательные мотивы. Каждому **Sim** у требуется место жительства. Располагая некоторым первоначальным капиталом, вы закупите себе землю неподалеку от мегаполиса в одном из маленьких городков и выстроите небольшой аккуратный домик. При этом можно как пользоваться встроенными в игру десятками вариантов жилищ, так и спроектировать свой собственный. Далее начинаются новации. Для того чтобы человечкам было уютно в своем жилище, вы должны со вкусом обставить дом. Закупите кровати, тумбочки, шкафы, столики, диванчики, занавески, телевизоры, кухонную утварь, разбейте во дворе лужайку, выложите каменную дорожку и непременно все это застрахуйте! Вот, вкратце, список ваших занятий в двух «не основных» режимах игры — **Build** и **Buy**. Настало время для самого главного — создания своего уникального, неповторимого персонажа. Для того чтобы, наконец, заполучить главного героя начинающейся мыльной оперы, вам придется вспомнить... ну, к примеру, **Baldur's Gate**. Процесс генерации персонажа выглядит почти как в классических **RPG**, вот только вместо расы, предпочтительного вида оружия и магических способностей вы будете выбирать между интеллектуальными способностями, шармом, чувством юмора, утомляемостью, манерами общения, воспитанностью и еще добрым десятком подобных параметров. Естественно, можно выбрать и внешность будущего сима. В соответствии со всеми этими характеристиками игра создаст уникальный характер виртуального человека, наделит его вредными привычками, отрицательными качествами, сомнительной внешностью и обаянием и (как правило) невероятной ленью. Вот с этим грузом вам и предстоит завоевать располо-

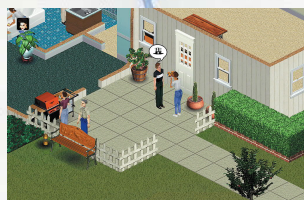


жение собственных соседей, найти работу, сделать карьеру, связать себя с кем-то сомнительными узами брака и так далее. В общем, предстоит как-то жить.

Спектр возможных команд, которые вы можете отдавать своим симам, невероятно богат. Интерфейс построен таким образом, что вы постоянно можете быть в курсе нужд и желаний своих героев. Специальные индикаторы показывают, не голоден ли, не устал ли ваш «питомец», не стало ли ему одиноко. В то же время конкретные желания и мысли обозначаются в виде картинок, заключенных в комиксовидные облачка над головой героя. Логические цепочки могут быть как очень простыми (устал — иди попей кофе, или прими душ, или ложись спать), так и достаточно сложными. К примеру, чтобы заставить героя заняться поисками работы, вам потребуется сначала поднять ему настроение (с финансами-то плохо, вот он и вошел в депрессию, на столе лежит недоеденный кусок пиццы, в доме разгром, да еще и канализация поломана — есть от чего прийти в ужас), убедить в том, что он еще кому-то нужен, убраться в доме, достать газету, прочитать объявления, съездить на собеседование (в этом вы не участвуете)... Еще сложнее

с поиском спутницы или хотя бы просто девушки. Начать с того, что на первых порах вас никто в округе не знает, на улице не здороваются, в гости не зовут, не обращают внимания и, само собой, не проявляют признаков влюбленности. Закохаться с соседями нелегко — это целая игра в игре. В зависимости от ситуации, надо преподнести им приятные сюрпризы, приглашать на совместную жарку (то есть, пожирание) всяческих шашлыков... Неплохо бы купить бассейн или джакузи и плескаться в прохладной водичке, ностраиваясь на интимную обстановку. Возможностей невероятно много. Какая сработает — решать вам и компьютерным оппонентам. Они, как можно догадаться, тоже наделены уникальными персональными чертами. Особую глубину игра приобретает именно в области развития взаимоотношений между героями. Они могут дружить, влюбляться, ссориться, скандалить, мириться — им доступны десятки эмоций, они способны практически на все. Тем более интересны встроенные сценарии. Как вам, к примеру, такая ситуация — стать девушкой, за которой гоняются сразу четверо кавалеров, все настойчивые, ревнивые и непреклонные? А по силам ли вам соблазнить красотку из богатой семьи, будучи бедным студентиком? Как насчет роли главы семьи, которому приходится следить за десятком своих домочадцев, сварой детей и, главное, постоянно куда-то исчезающей женой?

Sims — действительно оригинальная игра. Очень воодушевляет тот факт, что подобные проекты все еще появляются и что создаются они не мелкими выскочками, ухватившими лишь удачную идею и поэтому наплеваями на графику, звук и все остальное, а настоящими профессионалами. С возможностью все делать не спеша, обстоятельно, располагая нешуточными бюджетами. **Maxis**, говоря, самая дорогая по стоимости содержания для **Electronic Arts** компания, переплывающая по денежным размахам даже **Westwood**. Надеюсь, на этот раз этот золотой поток польется в нужное русло. А пока... пока неожиданные **Sims** отбирают у тяжеловеса **Tiberian Sun** титул лучшей стратегии на E3.



Платформа: PC Жанр: экономическая стратегия

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Bullfrog

Онлайн: www.ea.com

Дата выхода: осень 1999

Theme Park World



T

Theme Park World — это маленькая безумная сенсация от Bullfrog. Общеизвестно, что компания любит контрасты, но кто бы мог подумать, что настолько. Итак, разработчиками, судя по всему, овладела ностальгия. **Theme Park** — одна из первых удачных игр, бросившая вызов самой **Maxis** с ее суперпопулярной серией **Sim**. Игрушка, как вы помните, была замечательна своей наглядностью — мы не только могли видеть посетителей парка, но и по их поведению или даже внешнему виду определить, что им нравится, а что — нет. Потом был **Theme Hospital**, **Dungeon Keeper**, и вот теперь, спустя несколько лет, Bullfrog вновь решила вернуться к своим **Theme** с продолжением того самого **Theme Park**.

Игра на данный момент находится на самой ранней стадии разработки, однако нам удалось оценить то, что уже было сделано. Учитывая, что среди читателей есть те, кто никогда в жизни **Theme Park** не видел, вкратце напомним суть игрового процесса. Она очень проста: нам надо построить парк и сделать его самым посещаемым. Многое зависело от правильного размещения аттракционов, от того, насколько логичной была планировка парка. Надо было следить, чтобы посетителям не приходилось стоять в слишком длинных очередях, чтобы им хватало мест общественного пользования и чтобы они пребывали в веселом и радостном расположении духа.

Концепция **Theme Park World** немногим отличается от **Theme Park**. По сути все то же самое. Вновь нужно строить парк и нянчиться с капризными посетителями, которые не оставят вас просто так в покое. Дабы парк был посещаемым, следует очень рационально распорядиться имеющимися средствами. Что себе позволить: лишний аттракцион или благоустройство территории — это один из наиболее типичных принципиальных вопросов. При этом, как и раньше, приходится забыть о том, чтобы всех сделать

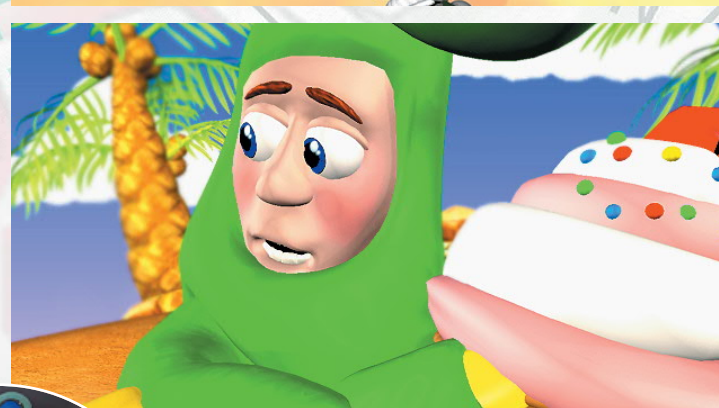


счастливыми. Кто-то обязательно будет недоволен. Наша задача заключается в том, чтобы таких было как можно меньше. Узнать, кто чего хочет, очень просто — над головами посетителей парят знакомые многим иконки с забавными рожами. Так что сразу видно, кто, к примеру, проголодался, а кто — наоборот. Кстати, возиться придется не только с посетителями, но и с обслуживающим персоналом. Не стоит забывать о том, что чтобы продавать билеты, нужны кассиры; чтобы аттракционы не рушились в самый неподходящий момент — техники, а чтобы парк не особенно сильно напоминал помойку — дворники. Так вот весь этот обслуживающий персонал порой будет донимать вас значительно больше, чем даже самые капризные посетители. Они будут требовать повышения зарплаты, выплаты премиальных, повышения в должности и т.д. Естественно, управляться со всем этим будет отнюдь не просто.

Привлекательность **Theme Park World** состоит также в том, что можно самому придумывать и разрабатывать новые аттракционы. Единственным ограничением выступает фантазия игрока. В остальном все остается практически безо всяких изменений, если, конечно, не считать новый уровень микроменеджмента. К примеру, у нас есть возможность для каждого аттракциона устанавливать свои цены на билет.

Да, **Theme Park World** выполнен в полном 3D. Так что **Rollercoaster Tycoon** отдыхает.

Камеру можно как угодно вращать, приближать, удалять и изменять угол обзора. Однако самым главным достоинством движка следует считать то, что на



свой парк можно взглянуть глазами обычного посетителя. То есть при желании можно отстоять в очереди, купить билет, а потом проверить на своей шкуре надежность только что собранных американских горок. Предполагается, что видом от первого лица игрок будет пользоваться почти столь же часто, как и видом сверху.

Графика, откровенно говоря, убога. Понятно, конечно, что игра находится чуть ли не на самой ранней стадии разработки, но то, что мы увидели, ужасало. Какая-то странная аляповатая архитектура, нелепые яркие краски... Такое ощущение, что все это рисовал годовалый ребенок. Короче говоря, художникам и дизайнерам Bullfrog есть, где поработать. Да и сам движок очень слабенький. Прimitives полигонные модельки как-то не особенно впечатляют, а дерганная анимация просто удручает. Вообще многое в **Theme Park**

World разработчики пропустили мимо себя. Возьмем, к примеру, ту же территорию, на которой нам предстоит отстраивать парк. Территория эта на самом деле трехмерная, но не особенно заметно, что авторы игры полностью использовали ресурсы столь желанного третьего измерения. Никаких крутых холмов, рек и прочих радостей. Все как-то очень стандартно и правильно, а оттого немножко скучно.

Вообще на данный момент в игре нет того, что бы запомнилось раз и навсегда, какой-то изюминки, ради которой стоило ожидать **Theme Park World**, считая дни. Есть какие-то

дополнительные возможности, но они не особенно относятся к игре. К примеру, в любой момент можно сделать **screenshot**, который автоматически будет отправлен в виде открытки вашему приятелю. Это все очень приятно, но вместе с тем не хватает, собственно, самой игры. Будем надеяться, что Bullfrog все-таки поднимет игру на соответствующий уровень. Свой уровень.



Command & Conquer: Tiberian Sun

Платформа: PC Жанр: real-time стратегия
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios
Онлайн: www.tiberiansun.com
Дата выхода: август 1999



Еще один представитель долгожителей от **Electronic Arts**, легкомысленно перескакивающий по календарю с одной даты на другую чуть ли не каждый месяц. Еще зимой мы точно-точно ожидали его появления 23 марта. К этому самому 23 марта мы уже были абсолютно уверены, что герой появится в начале июня. На майской же **E3 Tiberian Sun** был отложен в последний раз — на август. Мы, конечно, за **Westwood** не в ответе, но на сей раз дополнительное время действительно потребовалось на окончательный отлов багов, а вовсе не на отпуск команды разработчиков на Багамах. Та версия драгоценного **Tiberian Sun**, что **Westwood** привезла на **E3**, является первым, пусть еще сыроватым и не вполне окончательным, но все же полностью собран-

ном вариантом игры, который мы вскоре увидим на прилавках. Все миссии, ролики, сюжетная линия, текстовые файлы, карты, юниты, интерфейс, курсоры, редакторы — собраны воедино. Любой журналист может устроиться в уютном стальном кресле, в нескольких местах пробитом снарядами и испещренном вмятинами от пули, и приобщиться к такому знакомому, но все же новому миру **Command & Conquer: Tiberian Sun**. Незадолго до начала выставки **Westwood Studios** покинул ведущий дизайнер **Tiberian Sun** — **Eric Yeo**. Похоже, что на судьбе проекта эта потеря уже никак не отразится, ведь дизайн был завершен еще почти полгода назад. Окончательно же сформировать игровой баланс и отловить ошибки вполне могут и оставшиеся члены команды. Тем более, что среди них есть и другая знаменитая личность — **Adam Isgreen**, автор **Red Alert**, который теперь возглавил команду **Tiberian Sun**. Так или иначе, наши впечатления от игры от всех этих перестановок ничуть не изменились.

Tiberian Sun играется так же весело и динамично, как и два предыдущих шедевра **Westwood**. Как и прежде, действия на экране разворачиваются очень стремительно, и общая тактика ведения войны не столь важна по сравнению с десятками сиюминутных дел и проблем. За это я люблю **Command & Conquer**, и отсутствия подобных ощущений в новой игре **Westwood** не простили бы. В то время как **Blizzard**'овский **StarCraft** так же сделал шаг в сторону увеличения динамики игрового процесса, только **Tiberian Sun** способен по-настоящему приковывать вас к экрану, увлекать и захватывать внимание так, что вы не сможете оторвать глаз от мо-

нитора.

Внешне игра стала много симпатичнее, но кардинальных отличий от графического дизайна прошлых серий вы не найдете. Да, стало много больше модных изысков, в области подобных извращений **Westwood** даст фору любому разработчику на **PC**, да и в игровой индустрии вообще наряд ли уступит тем же королям дизайна из **Namco** или **Square**. Совершенно уникально подобрана палитра, освещение делает мир настолько реальным и, тем не менее, фантастическим, создает некое единое ощущение того, что перед вами не карта, а реальная земля, настоящие деревья, дома, речка, песок на берегу, свалка мусора, наконец. Именно этого момента всегда не хватало конкурентам — их движки не позволяли делать ни что иное, как силиконовые долины с неестественными, но зато очень четкими изображениями. Подход **Westwood** совершенно иной — изображение, как всегда, немного зернисто (не стоит думать, что воксельная территория когда-нибудь будет выглядеть так же гладко, как и полигонная — все же это совершенно иная технология), но зато ласкает глаз и помогает дизайнерам достичь нужных ощущений. Иными словами, скриншоты в данном случае не помогут... Интерфейс выполнен в совершенно новом клю-



че. На стандартные курсорные команды теперь накладывается и весьма хитроумная система управления патрулированием. Расставлять **check-point**'ы для юнитов теперь проще, чем когда-либо. Более того, теперь их пути можно проследить визуально, и вы никогда не будете задаваться вопросом, куда это ползают ваши юниты без всякого подчинения здравому смыслу. Еще интереснее то, что в **TS** не маршруты привязываются к юнитам, а юниты к маршрутам. И так, поверьте, намного удобнее.

Tiberian Sun в очередной раз доказал, что актуальности сериал **Command & Conquer** не утратил. Даже спустя долгие годы, проведенные проектом в разработке, играть в творение **Westwood** можно и нужно. Хитовый статус проекта никуда не делся, и успех ему обеспечен. Кстати, независимо от мнения прессы.

CU-E3



Ultima Ascension

Платформа: PC Жанр: RPG
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin Systems
Онлайн: www.origin.ea.com
Дата выхода: сентябрь 1999



Девятая серия **Ultima** — один из самых многострадальных игровых проектов современности. Четыре года разработки — это даже для признанных «тормозов» вроде Молине слишком. Тем не менее, амбициозный проект Ричарда Гэрриота, на который регулярно за последние годы сваливались всевозможные неприятности — от ухода из команды части разработчиков до утомительных процедур доработки движка и перестановок в самой компании. Более того,

Ascension для **Origin** всегда была как бы побочным проектом. Команда чрезмерно увлечена революционной **Ultima Online** и поэтому не прикладывала особых усилий к тому, чтобы приблизить **Ultima IX** к реальности. Тем более что работы над этой игрой было ничуть не меньше, чем

над грандиозной (но зато двухмерной) сетевой **RPG**. Похоже, всерьез за **Ascension** взялись лишь тогда, когда выяснилось, что следующую версию **Ultima Online** придется делать трехмерной. И что концепция, да и движок дитя Гэрриота более всего для этого подходят.

В прошлом году господин Гэрриот показывал нам довольно-таки убедительную демку игры, знакомя с ландшафтами и игровыми принципами. Но вся доступная территория тогда ограничивалась лишь парой квадратных километров пространства. По идее же игра должна была быть огромной и состоять по крайней мере из 200-300 участков, подобных тому, что команда **Origin** смогла собрать для **E3'98**. Именно из-за той не слишком правильно составленной демки и пошли слухи о том, что-де Гэрриот изменил канонам жанра и покусается на скандальную славу клепателя клонов **Tomb Raider**. Многие издания (в том числе и некоторые отечественные) купились на вид от третьего лица, прыжки, драки в реальном времени... Что ж, после выхода игры они, скорее всего, будут крайне удивлены. Тем, что, несмотря ни на что, **Ultima Ascension** представляет собой классическую **RPG**, причем с весьма характерным **Origin**'овским почерком.

На **E3'99** **Origin** привезла хоть и порядком насыщенный багами, но все-таки полную версию игры. И вот что я вам скажу: хоть за последние годы и месяцы нас успели порядком побаловать весьма и весьма хорошими ролевыми играми, магическая притягательность **Ultima** от этого изобилия ничуть не слабеет. Графика, конечно, сегодня выглядит вовсе не так великолепно, как год назад, и тем не менее оставляет на редкость приятные ощущения. Яркие, сочные цвета, идеальное соблюдение масштабов (лучшее из всего, что мне довелось видеть за последнее время), непохожесть на все современные **3D**-движки, специализирующиеся лишь на выжимании максимума спецэффектов из акселератора.



Обилие деталей, весьма самобытный «британский» дизайн, правильное построение карт, игра с положениями камеры — все это делает **Ascension** совершенно уникальной игрой. Здесь вы не будете часами ходить по одинаковым тропкам в поисках необходимой пещеры или бродить по пустынным напичканным монстрами локациям — территория пусть и не столь огромна, как, скажем, в **Ultima Online**, но зато предельно насыщена объектами и, что крайне приятно, всевозможными красотами. Порой просто хочется забраться на какой-нибудь холмик и наблюдать оттуда за закатом. Каждая минута реального времени в **Ascension** приравнивается к четырем местным, так что сутки будут проходить примерно за 6 часов.

Весьма приятные изменения коснулись интерфейса — теперь вы можете повесить на «горячие клавиши» абсолютно любые предметы и/или

заклинания. Помимо этого предметы можно брать в руки, рассовывать по карманам или, в крайнем случае, отправлять в рюкзаки. В игре нет классического разделения территорий на подземелья и наземные, полностью отсутствуют и какие-либо ограничения в использовании предметов или интерфейса на и под землей.

На удивление серьезный сюжет, совершенно уникальная система общения с **NPC**, целиком и полностью голосовая озвучка (а это, как никак, более 8000 линий диалогов), абсолютно новая, разработанная с нуля система ценностей, основывающаяся на понятиях Правды, Любви и Смилености, и главное, близость проекта к завершению делают **Ultima Ascension** не только потенциальным хитом, но и главным кандидатом на лидерство в ролевой гонке этой осени. По крайней мере, именно она является моим личным фаворитом.

CU-E3



Heavy Metal F.A.K.K.2

Платформа: PC Жанр: Action «для взрослых»

Издатель: Gathering of Developers

Разработчик: Ritual Entertainment

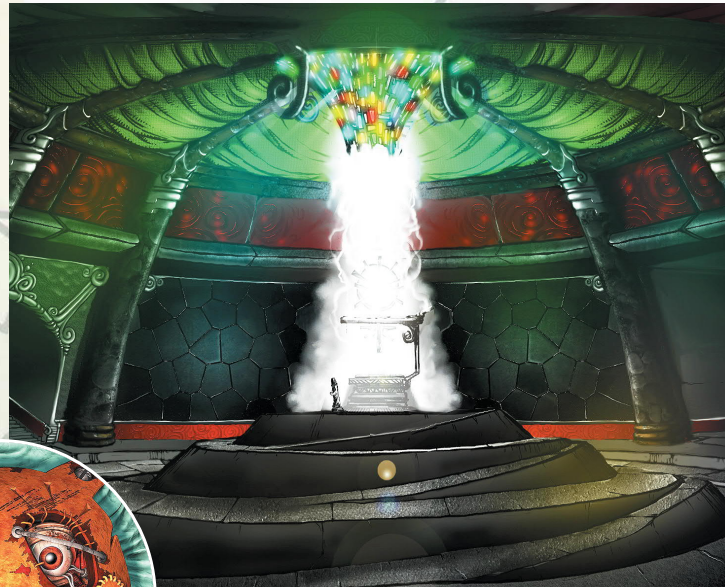
Онлайн: www.ritual.com

Дата выхода: весна 2000



Gathering of Developers, молодое и, увы, последнее истинно хулиганское издательство в игровой индустрии, на очередной E3 превзошло всех. Причем сразу по нескольким параметрам, но, в основном, в оригинальности. Вместо того чтобы арендовать дорожный стенд в одном из залов Convention Center, попытаться привлечь к себе внимание, созывая скучные пресс-конференции и устраивая дебильные презентации, GOD сделала все по-своему. Арендвала ближайшую к выставочному комплексу автостоянку (вы не ослышались, именно автостоянку), пригласила туда около десятка автофургонов жилого типа (в Америке подобное «мобильное» жилье достаточно популярно), расставила их по периметру своей «выставочной площади» и выстроила в самом центре огромную сцену. Осталась лишь малость — пригласить разработчиков из Epic Games, Terminal Reality, 3D Realms, Ritual, Remedy, Edge of Reality и Pop Top занять места в упомянутых выше фургонах. Со своими лучшими и самыми засекреченными проектами, разумеется. Рок-группа с живой музыкой и бар с экзотическими напитками (пивом, например) прекрасно дополнили картину. И что вы думаете? Сработало! Будь стенд GOD затерян где-нибудь между Infogrames и Capcom, далеко не каждый зашел бы на него. На веселой же стоянке, которая, не в пример Convention Center, работала не с 9 до 5, а до тех пор, пока территория не покидал последний угулявший владелиц бэджа, уверен, побывали абсолютно все участники выставки.

Понятно и то, что все это затевалось не без классных игр. Gathering of Developers, наконец-то, начала раскрываться по-настоящему, и избавленные от своих обязательств перед другими издательствами организаторы этого сообщества постепенно начали пополнять копилку интересных проектов, сделанных уже под крышей GOD. За плотно закрытыми дверями фургонов показывались и Fly, и DarkStone, и KISS Psycho Circus, и Nocturne. Но самое незабываемое и

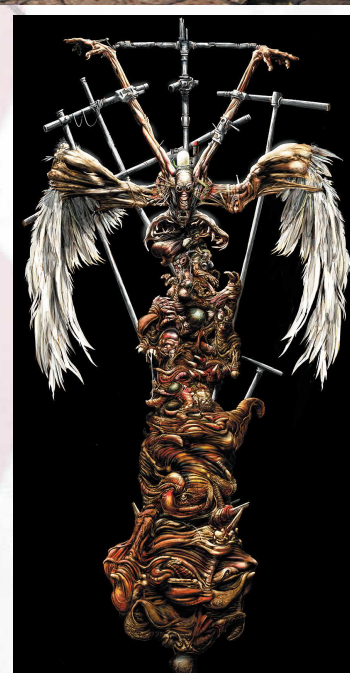


сильное впечатление на нас произвел невероятный Heavy Metal F.A.K.K. 2 от наших любимчиков из Ritual Entertainment и самого Levelord'a лично.

За восемь недель до начала E3 Ritual, наконец-то, получила от id Software исходники движка Quake III и немедленно начала работу по... модернизации этого самого движка. В результате всего за каких-то два месяца программистам из Ritual удалось практически невозможное. Технологическая демка FAKK2 с несколькими соб-

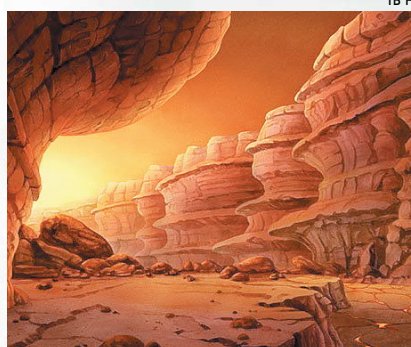
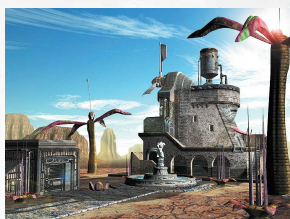
ранными кусочками уровней выглядела на голову выше любого из представленных на E3 3D-Action'ов. В том числе и хваленного Quake Arena. И так, чем же так хорош этот странный-престранный FAKK?

Прежде всего — своим фирменным дизайном. Уже по Sin мы увидели, наконец, чего стоит талант Levelord'a. И хотя нельзя сказать, что игра пользовалась чрезмерным успехом, вины дизайнера в этом «провале» нет. В новом творении дизайнеры следуют несколько другому ориентиру — они пытаются создать первый 3D-Action для взрослых, в котором высокотехнологический, умно выстроенный и чрезвычайно юморной сюжет соседствует с быстрым игровым процессом, уймой приключений и сексуальных мотивов. Вот вам и вся концепция FAKK2. Просто, но со вкусом. Вид от третьего лица, главная героиня — кибернетическая супермодель весьма стержневого вида и обладательница весьма завидных форм. Она лихо расправляется с армиями мутантов, носится по уровням, как угорелая, может одновременно использовать автомат и фэнтезийного вида меч. Уровни — это что-то особенное. Словами передать практически невозможно. Например, один из залов представляет собой ряд нависающих над пропастью платформ, по которым героиня должна прыгать, чтобы попасть на противоположный берег. А из стен по бокам бегут потоки воды. Вот только стены не плоские, а выполнены в виде объемной женской груди. Это называется изысками и должно вызывать здоровый смех. И, кстати,



вызывает. Разумеется, в Ritual понимают, что игра не предназначена для детей. С технологической стороны все выглядит угрожающе идеально. Уже имея мощный движок, ребята из Ritual воюю его подстраивают под свои нужды. Реальные отражения на поверхностях, синхронизация мимики героев с произносимыми ими словами, порталы, хромированные объекты... Seriously. Когда авторы игры говорят: «Мы надеемся задницу этой Ларе Крофт», то они имеют в виду именно то, что говорят. Буквально. У меня нет никаких сомнений, что так и будет. А у вас не должно быть сомнений в том, что к этому шедевру мы еще вернемся.

CU-E3



Total Annihilation: Kingdoms

Платформа: PC Жанр: RTS

Издатель: GT Interactive

Разработчик: Cavedog

Онлайн: www.cavedog.com

Дата выхода: июнь 1999



H

а команду разработчиков, попавших в десятку уже со своим первым проектом, всегда смотришь одновременно с восхищением и с опаской. С одной стороны всегда хочется надеяться, что их первая удача не была случайной, а стала лишь закономерным итогом их работы, о которой мы просто не знаем (или о которой ее создатели не хотят нам рассказывать). Но, с другой стороны, все мы прекрасно знаем, что подлинные деятели электронных искусств рождаются не каждый день и что одна удачная игра еще ни о чем не говорит. И для того чтобы той или иной команде заработать себе авторитет, надо выпустить хотя бы пару таких игр, после которых мы бы могли сказать, что их творческий потенциал не исчерпан.

Как вы уже, наверное, поняли, все вышесказанное непосредственно относится и к команде **Cavedog**, которой уже через пару недель (а может и раньше) придется защищать заработанный ими на успехе **Total Annihilation** титул перспективного разработчика. В качестве же защиты **Cavedog** представляет на суд зрителей уже раскрученный и превознесенный (американскими критиками) до небес проект **TA: Kingdoms**, который все еще производит впечатление достойного конкурента намеченного на это лето **Command & Conquer: Tiberian Sun**. Однако стоит отметить, что на самом деле этот **Kingdoms** толком пока никто (кроме, естественно, ее авторов и издателя) не видел. Более того, многие детали этого проекта остаются под завесой секретности, и это в то время, когда до выхода игры осталось несколько недель. Судя же по откликам журналистов, посетивших **E3**, на прошедшей выставке **Cavedog** демонстрировал совсем не то, что в результате будет представлять собой данная игра (видимо, полагая, что с этим и так все ясно), а то, как она будет в итоге выглядеть. Ну и каковы же наши впечатления? Если честно, то они довольно противоречивы. Вроде бы все в этой игре хорошо: и дизайн, и графика, и прочие существенные и малосущественные детали, но, с другой стороны, когда складываешь все эти детали воедино, то становится немного страшно от осознания того факта, что чего-то в ней не хватает. Поймите меня правильно. Из всей нашей редакции я являюсь, наверное, единственным поклонником оригинальной **Total Annihilation** и до последнего момента ни на секунду не сомневался в том, что ребята из **Cavedog** и в этот раз меня не разочаруют. А тут, когда рядом с **Kingdoms** на выставке можно было посмотреть и другие проекты как в том же, так и в других жанрах, буквально любая мелочь, на которую в противном случае никто не обратил бы внимания, моментально могла испортить общее впечатление (что, собственно говоря, со мной и произошло). Но чтобы раньше времени вас не пугать, для начала стоит повторить все то, что мы за последнее время смогли узнать об этой игре.

Как вы могли уже сами догадаться из названия, **Total Annihilation: Kingdoms** будет представлять собой нашу родную **TA**, действие которой перенесено в фэнтезий-

ную среду. Но не все так просто, и на замену роботов на драконов здесь дело не закончилось. Начнем с того, что **Kingdoms**, по крайней мере в том виде, в котором она была представлена на **E3**, показалась нам намного менее динамичной, чем ее предшественница (плохо это или хорошо — пока не ясно). Хотя данный проект визуально более привлекателен, чем его оригинал. И дело тут вовсе не в движке, о котором мы еще поговорим и который, в принципе, мало чем отличается от использованного в **TA**. Дело в другом. Стоит посмотреть на скриншоты, и вам сразу станет понятно, что над игрой потрудились и художники, а не только одни лишь программисты. Но совсем не это, по словам разработчиков, станет основным достоинством проекта. Как это ни странно, но наибольшие восторги у большинства ознакомленных с ним журналистов вызывает тот факт, что в **TA:K** будет присутствовать довольно развитый



фэнтезийный сюжет, о котором игроку станет известно с помощью стилизованных заставок. Но главной гордостью **Cavedog** является то, что в игре «принимают участие» сразу четыре принципиально различных расы. Две из них будут защищать силы добра, а две — зла. Каждая из рас привязана к определенному элементу. Хорошим будут покровительствовать земля и вода, а плохим — огонь и воздух. Хорошие станут драться в основном используя традиционные для людей методы. Злые же, в свою очередь, будут использовать в основном магию и/или чудовищ. У каждой из враждующих сторон изначально имеется по 40 (или чуть меньше) типов юнитов. И, естественно, как и в **TA**, по прошествии определенного времени после выхода игры ее разработчики начнут выкладывать на своем сайте новые юниты. В общем, как и в прошлый раз, не-



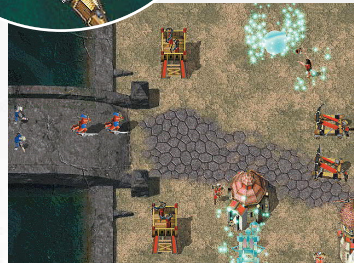
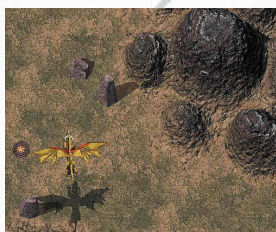
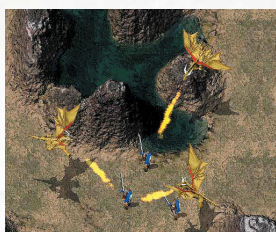
разберихи с ними, скорее всего, избежать не удастся. Про баланс сил я вообще пока молчу и не буду к нему возвращаться по крайней мере еще пару недель. Зато расскажу вам о том, что в режиме игры против компьютера вам будет предоставлена возможность выбрать всего одну, а не четыре кампании. И уже в процессе ее прохождения вы сможете познакомиться со всеми действующими лицами этой сказки от **Cavedog**. Как это будет сделано, я пока не понял, однако уже ясно, что разработчики рассматривают этот режим игры всего лишь как тренировку перед сетевыми баталиями, как бы намекая на то, что жаловаться на него даже и не стоит. Ну и напоследок о том, авторы **Kingdoms** обещают привнести в проект еще одно, по-моему, довольно приятное нововведение: в игре будет всего один тип ресурсов (некая магическая субстанция под общепринятым названием мана), добывать/получать который можно практически в любом месте. Однако, как и в **TA**, в определенных местах этой маны можно получить чуть больше, чем обычно, хотя, опять же, из туманных речей разработчиков понять что-нибудь конкретное трудно, и все мои слова нужно проверять на практике.

А теперь о грустном, а именно о движке **TA:K**, а также о том, как его решили использовать наши чудные дизайнеры из **Cavedog**. Помните весь такой «полностью трехмерный» **Total Annihilation** (это, как вы понимаете, шутка, навеянная воспоминаниями о прочтенных мною обзорах этой игры в некоторых популярных игровых изданиях)? Здесь все то же самое, только лучше (или хуже). Заметно улуч-

шились спецэффекты, особенно при условии, что вы будете использовать для игры в **Kingdoms** какой-нибудь акселератор. Похвалы заслуживает великолепный «туман войны», который на самом деле выглядит как настоящий туман. Заметно улучшились модели полигональных юнитов, а также их анимация. И еще в игру были добавлены спрайты (да-да, это не опечатка), которые рядом с полигонами объектами выглядят несколько коряво. Но не это, по-моему, является основной потенциальной проблемой **Kingdoms**. В погоне за красотой **Cavedog**, по-видимому, пришлось пожертвовать слишком многим, что могло бы теоретически вывести их игру в неоспоримые лидеры жанра, пускай и только на некоторое время. Начнем с того, что камеру, висющую, по нашему мнению, над полем боя слишком низко, ни приближать, ни удалять нельзя. Соответственно, полигональные юниты, при всей своей детализации, как и в прошлый раз, кажутся просто хорошо двигающимися спрайтами. Что еще не так? Да, в общем, ничего, просто осознания того, что разработчики твоей любимой игры, на которую ты возлагал огромные надежды, не хотят или не могут использовать до конца свой творческий потенциал, расстраивает намного больше, чем наличие в финальном продукте каких-то там глупых недоработок или перенос выхода игры на более поздний срок.

Но все это ерунда, так как, несмотря ни на что, мы все равно будем играть в эту все еще многообещающую игру, которая пусть и не открывает новой страницы в жанре **RTS** и не порадует нас действительно соответствующим духу времени видом, но определенно доставит внушительную дозу удовольствия.

CU-E3



http://www.gameland.ru

029

№12(45), ИЮНЬ 1999

Платформа: PC Жанр: 3D-action

Издатель: GT Interactive

Разработчик: Legend Entertainment

Онлайн: http://www.wheeloftime.com

Дата выхода: осень 1999

The Wheel Of Time

http://www.gameland.ru



Много, очень много людей посетили в этом году Мекку мирового игрового сообщества — выставку E3. Были среди них фанаты научной фантастики и даже художники-футуристы, черпающие вдохновение на многочисленных стендах, посвященных мрачному и реже светлому будущему человечества. Но огромное количество посетителей, которые являлись явными или тайными поклонниками жанра «фэнтези» во всех его проявлениях, стремились всеми правдами и неправдами пробраться на стенд фирм Legend Entertainment и GT Interactive, где демонстрировалась игра The Wheel Of Time. Интерес к этому проекту со стороны подобной социальной группы объясняется достаточно просто — The Wheel Of Time является фэнтезийным 3D-action'ом, основанном на одноименной серии книг знаменитого Роберта Джордана. Как заявили разработчики перед огромной аудиторией, это позволит привести в традиционный жанр немало стратегических и RPG-шных моментов. И хотя действие игры будет разворачиваться еще до событий, описанных в самой первой части под названием The Eye of the World,

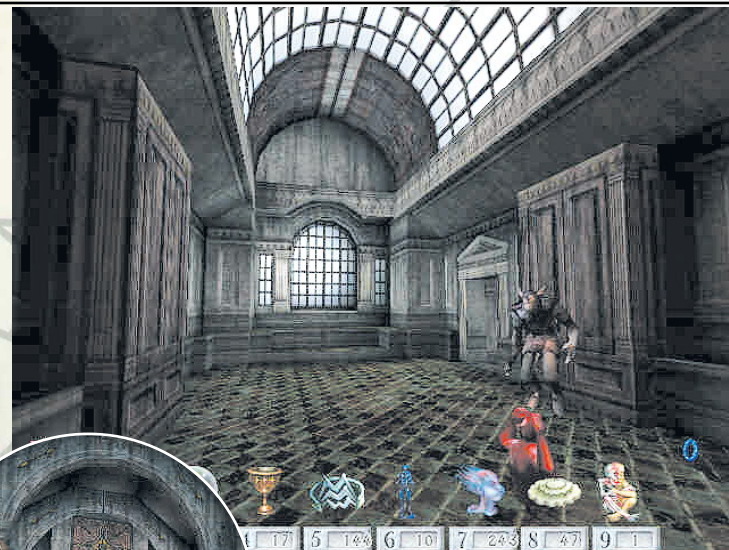
вело в бурный восторг создателей одного из самых шумевших хитов прошлого года и практически братанию компаний Epic и Legend Entertainment. Но очень много различных усовершенствований движка The Wheel Of Time разработчики оставили в своем единоличном пользовании, однако показать их на выставке они так и не решились.

Чрезвычайно притягательно в версии игры, представленной на E3, выглядели и различные архитектурные сооружения. Ведущий дизайнер The Wheel Of Time Глен Далгрэн, практически постоянно присутствовавший у стенда, согласился раскрыть тайну того, как создаются все здания и объекты в игре. Первым делом художники (к слову сказать, очень талантливые) создают наброски той зоны, которой суждено появиться в виртуальном мире. Затем профессиональный архитектор перерабатывает в своей черепной коробке художественные решения, итогом чего становится готовый проект, вполне годящийся для реализации в реальной жизни. Но так как Legend Entertainment является компанией все же игровой, а не строительной, то следующим этапом становится создание небольшого макета, который затем переводится в цифровую форму и занимает достойное место в том или ином уголке Вселенной The Wheel Of Time. В нагрузку ко всему великолепию идет великое множество световых эффектов (динамическое освещение и т.д. и т.п.), чудесная анимация полностью трехмерных полигональных персонажей, что по сути уже стало стандартом де факто для любой игры, претендующей на почетное место в сердцах игроков.

На выставке было окончательно выяснено, что одиночный и многопользовательский режимы The Wheel Of Time являются тесно связанными между собой. По сути режим мультиплеера дает игрокам чуть больше свободы в передвижении и возможность выбора своего виртуального alter ego, оставаясь все той же великолепной сказкой. Этим вопросам мы и уделим наше пристальное внимание, тем более что на E3 они были очень неплохо освещены.

В The Wheel Of Time все события разворачиваются вокруг некоего великого и ужасного существа The Dark One, заточенного подальше от греха и коварных личностей, пытающихся с его помощью установить новый порядок. Но, разумеется, в фэнтезийных, равно как и во всех других мирах, подобные вещи долго в секрете сохранить не удастся. Вот и в игре от великой Legend Entertainment объявилась целая куча персонажей, одни из которых стараются освободить плененную зверхушку, а другие — не допустить этого.

В режиме одиночного плавания игрокам придется воплотиться в Элейн — предводительницу клана Aes Sedai, состоящего



и исключительно из женщин, обладающих недюжинными магическими способностями. Именно ей предстоит играть роль спасителя человечества и прочих цивилизаций, населяющих мир Роберта Джордана, так как только она может восстановить все семь печатей, изолирующих Темного Зверя. И хотя найти всего необходимо пять рун (парочку их уже добыли и вручили Элейн разработчики), под приключения отведены целых 18 уровней, некоторые из которых и были продемонстрированы на E3 восторженной публике.

Для победы в The Wheel Of Time необходимо очень точно соблюдать баланс между агрессией и защитой. Разработчики гордо заявили, что они хотели создать такую action-игру, в которой основной акцент сделан на стратегическое мышление, тщательное планирование действий, а не на тупую силу указательного пальца, лежащего на кнопке Fire. В одиночной игре возможно выбрать только один персонаж — Элейн, поскольку The Wheel Of Time — это самая настоящая сказочная история, а вовсе не набор симпатичных фонов к охоте на злобных троллей и гоблинов. В игре нет классических элементов RPG, таких как создание уникального персонажа, изменение его характеристик, однако в ней придется немало общаться с различными героями, некоторых из кото-

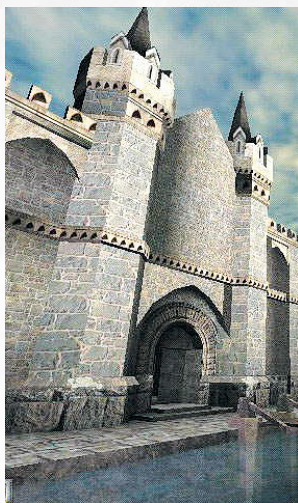
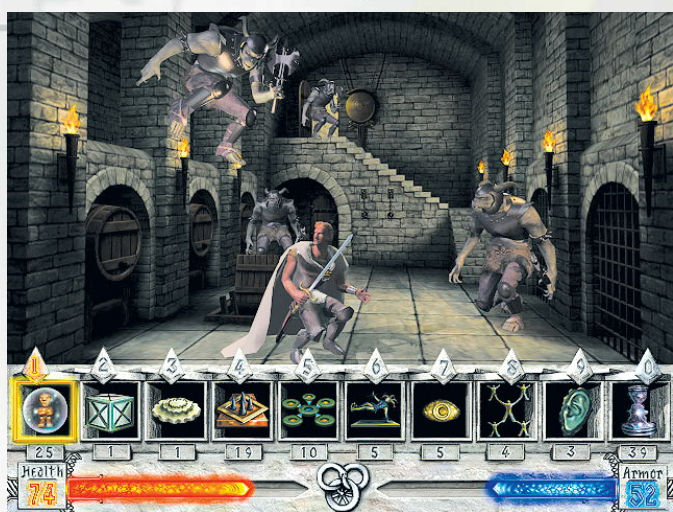
рых можно заставить работать на себя.

В многопользовательском режиме игроки получат возможность выбрать одного из четырех персонажей, одним из которых является наша знакомая Элейн, а трое других — ее злобные противники, в одиночной версии управляемые компьютером. К ним относятся глава религиозной секты под названием Дети Света, чьи адепты очень похожи на средневековых инквизиторов: борются за «добро», но считают свои долги под пытками заставлять признаваться в связях с Темными Силами всех встречных-поперечных. Суший мерзавец Измаил, один из Отвергнутых, в свою очередь мечтает об освобождении Темного Зверя, дабы на мир опустилась благословенная Тьма. И, наконец, Пес — злобная тварь, обитающая в древнем городе Shadar Logoth. У всех у них разные взгляды на жизнь, но каждый — очень гордый и каждый хочет быть первым, а потому борьба ожидается не на жизнь, а на противоположную ей форму бытия.

Как было продемонстрировано разработчиками, у каждого из персонажей имеется своя Цитадель и непреодолимое желание обладать

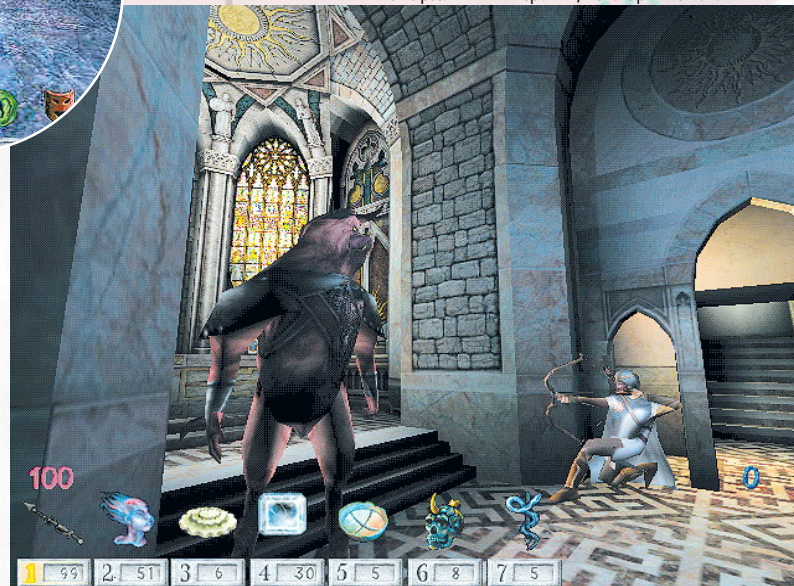
всеми Печатами. Чтобы осуществить задуманное необходимо пробраться во вражеское логово и утащить оттуда имеющиеся там руны. Но сделать это будет очень и очень непросто — каждая Цитадель, помимо технических приспособлений (сигнализации, решетки, чаны с горячей смолой, самострелы и т.д.), охраняется еще и преданными хозяину бойцами. Но игра стоит свеч, а результат — труда: обладатель печатей решит судьбу Темного Бога, а остальные будут кусать локти или то, до чего дотянутся.

...По слегка ошалевшему виду посетителей, покидающих павильон The Wheel Of Time на E3, по той информации об игре, которую предоставили разработчики, можно с уверенностью судить о том, что игра будет иметь большой успех, а сама она стала одним из самых ярких событий нынешней выставки.



что не позволит знатокам серии встретиться со знаменитыми персонажами, она обещает вобрать в себя весь дух, всю глубину Вселенной The Wheel Of Time.

The Wheel Of Time создается на движке Unreal, который подвергся некоторым переработкам, что уже было заметно во время представления игры на E3. Так, например, в него были внесены модификации, позволяющие воссоздавать совершенно фантастические погодные условия и управлять воздушными потоками. Как сообщил отловленный журналистами технический руководитель проекта Марк Пош, в январе он даже посетил Epic (создателей Unreal) и любезно поделился с ними более чем 150-тью дополнениями к движку. Что при-



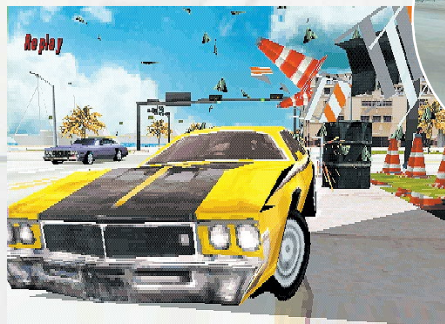
CU-E3

Driver

Платформа: PC, PlayStation Жанр: гонки
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Reflections
Онлайн: www.gtinteractive.com
Дата выхода: лето 1999 (PS), осень (PC)



достаточно необычную гонку **Driver** от **Reflections** с полной уверенностью можно назвать одной из потенциально самых ярких игр этого лета. Неудивительно, что в силу этого проект создателей **Destruction Derby** находится под пристальным вниманием общественности, что в очередной раз продемонстрировала крупнейшая выставка игровой продукции **E3**. Как вам, должно быть, уже известно, **Driver** представляет собой нечто вроде симулятора погони, что-то типа обтрехмеренного варианта **Grand Theft Auto**, но с хорошим набором совершенно оригинальных черт, благодаря которым игре и удалось заставить привлечь к себе потоки



похвалы. Впрочем, как выяснилось, кража машин, как в **GTA**, в **Driver** не станет единственным вашим занятием, хотя без сумасшедших погонь и выброса в кровь адреналина не обойдется в любом случае.

Итак, по заявлениям разработчиков, в игре вы исполняете роль совсем не угонщика, а полицейского, внедренного в бандитскую организацию с целью уничтожить ее изнутри. Чтобы ваша лояльность не ставилась под сомнение, вам придется выполнять все поручения криминального руководства, какими бы антисоциальными они ни были. Хотя губу не раскатывайте: жестоких убийств, а тем более в стиле **Carmageddon**, здесь нет. Даже задавить несчастного пешехода вам, по всей видимости, создатели игры не разрешат, что в общем довольно обидно. Все противоправные действия не выйдут за рамки «украсть что-то самому» или «помочь украсть что-то товарищу». Не всегда, кстати, это будет кража автомобилей. Достоверно известно, что в **Driver** присутствуют миссии, в которых вам предстоит помочь грабителям банка скрыться на вашей машине от блюстителей порядка. Или же прокатить определенного человека из пункта А в пункт Б. Но погоня, ощущение скорости, как уже отмечалось, все равно при этом от вас никуда не денется.

Задания от начальства вы бу-

дете получать с автоответчика в своем номере мотеля, но это совсем не значит, что сразу же после небольшого брифинга игроку надлежит пулей лететь на улицы города и работать, работать, работать. В любой момент времени запрос можно поехать прокатиться по улочкам города, как известно, выполненным в **Driver** с большой точностью и максимальной похожестью на свои прототипы из реальной жизни.

Всего **Driver** включает в себя более сорока разнообразных миссий, выполнять которые предстоит или в имеющемся здесь **story mode**, или же, в зависимости от вашего желания, в некоем подобии «быстрой гонки». Для того же, чтобы все эти четыре десятка различных заданий были, насколько возможно, непохожи друг на друга и не создавали впечатление однообразия, **Reflections**, кроме того что стремится внести в игру побольше «разновидностей» погонь, сделает один брифинг не похожим на другой, еще и попытается чисто с визуальной стороны показать отличие миссий. То есть кататься вам придется в разное время суток, от раннего солнечного утра до черной, как неважно что, ночи. Плюс не обойдется и без различных погодных эффектов (хотя ночь иногда к ним тоже почему-то относят), так что дождик и туманчик мы обязательно порадуемся.

Но вот, правда, есть в **Driver** вещи, которые совсем не радуют (но и не сильно, к счастью, огорчают). К одной из них относится и ситуация с предоставленным вам разработчиками парком ав-

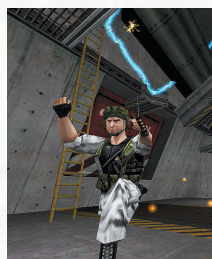


томобилей. Изначально **Reflections** планировали использовать в своем проекте исключительно реальные средства передвижения, но со временем им вдруг начало казаться, что получить соответствующие лицензии будет достаточно просто. Лишние же хлопоты им вроде как не нужны. Сложности, кстати, связанные с лицензированием, как они считают, проистекают от самой игры, так как, опять же на их взгляд, мало какой автоспортсмен захочет наблюдать постоянные угоны своих машин на протяжении всей игры. А потому все авто, что мы увидим в игре — ни что иное, как машинки, смоделированные создателями игры, старавшимися, чтобы они оказались похожи на реальные образцы автомобилей семидесятых годов. Неприятно, конечно, но вряд ли это так уж сильно испортит нам удовольствие от игры, если испортит его вообще. Что ни говори, а **Driver** одна из тех игр, которые действительно стоит ждать.

CU-E3

Half-Life: Opposing Force

Платформа: PC Жанр: 3D-action
Издатель: Sierra
Разработчик: Gearbox Software
Онлайн: http://www.planethalf.life.com
Дата выхода: октябрь-ноябрь 1999



на нынешней выставке стенды **Sierra Studios** занимали весьма значительное пространство. Судите сами, на **E3** компанией были представлены: **Team Fortress 2: Brotherhood of Arms**, **Homeworld**, **Babylon 5 Space Combat Simulator**, **Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned**, **Orcs: Revenge of the Ancient, Pharaoh** and will debut **SWAT 3: Close Quarters Battle** и, конечно, первый официальный **add-on** к одному из прошлых открытий в мире игр **Half-Life**.

Half-Life: Opposing Force создается совсем молодой организацией **Gearbox Software**, образованной всего лишь в январе 1999 года в Далласе, чтобы находиться под охраной техасских рейнджеров. Но, как выяснилось на выставке, куда

под конвоем были доставлены разработчики, было бы весьма опрометчиво считать их новичками в компьютерном бизнесе. Компания состоит из художников, дизайнеров, программистов, которые до момента создания **Gearbox Software** набирались опыта в весьма именитых фирмах: **3D Realms**, **Microprose**, **Ritual** и многих других. На **E3** был замечен ведущий дизайнер фирмы Рэнди Питчфорд, который заявил собравшимся пред-

ставителям различных масс-медиа буквально следующее: «Абсолютно все в **Gearbox Software** чрезвычайно вдохновлены возможностью работать с системой и Вселенной такой великой игры, как **Half-Life**. Каждый член команды, начиная с

уборщицы и заканчивая ночным сторожем, вкладывает в проект всю свою душу. Нашей первоочередной задачей является сохранение целостности **Half-Life** и в то же время привнесение в игру новых возможностей, которые расширят и без того огромный мир первой части этой эпопеи. Мы собираемся сделать любителей **Half-Life** по-настоящему счастливыми.»

После нынешней выставки уже ни у кого не повернется язык назвать **Half-Life: Opposing Force** простым **add-on**-ом. Скорее это сиквел, но не простой, а очень интересный и оригинальный. Как правило, в продолжения знаменитых игр описываются приключения главных героев, и этому можно привести массу примеров. Но ребята из **Gearbox** простых путей не ищут, в результате чего в **Opposing Force** мы не увидим всеми любимого Гордона Фримэна, а выступим в роли его противников по **Half-Life** (отсюда и название — **Opposing Force**). Игра переносит нас примерно в то же время, когда происходили действия первой части, и совершенно в то же место — в исследовательский центр Черная Меса (**Black Mesa Research Facility**), оказавшийся гораздо более глобальным, нежели можно было понять из первой части игры. Но главный герой стал другим — теперь он солдат из подразделения, с которыми сражался незабвенный Фримэн. Помимо новых человеческих персонажей и старых знакомых пришельцев в **Opposing Force** придется взаимодействовать с новой инопланетной расой, а точнее заниматься их планомерным уничтожением. Любопытным является еще и тот момент, что новые пришельцы, расу которых разработчики, не мудрствуя лукаво, назвали **X**, относятся к старым добрым Ксенам (**Xen**) точно также нетерпимо, как и к людям. Поэтому одновременно доказывать друг другу превосходство своего интеллекта и физической мощи станут сразу три стороны: человекообразные солдаты, Ксены и Иксы, обладающие совершенно уникальными характеристиками. Поскольку игрокам предстоит выступать уже в роли бойца специального подразделения, то и экипировка у него должна быть соответствующая: веревки для преодоления препятствий, ра-

ции, чтобы в нужный момент послать в эфир сообщение **SOS**. И многие из этих приспособлений уже были с успехом продемонстрированы на **E3**.

Не меньший восторг вызвали и представленные общественности враги. Особое внимание хочется уделить представителям **X**-расы, завоевавшим наибольшие симпатии зрителей. Невероятно красиво прорисованные (впрочем, это в традициях **Half-Life**) горбуны, стреляющие шипами из своих не обремененных мозгами голов, являются несчастными жертвами своих вышших руководителей, посылающих их на... смерть. Для этого используются электронные жучки, коими буквально напичканы черепные коробки «убийц поневоле». Однако техника оставляет желать лучшего, и напугать стайку подобных существ довольно просто, но в больших количествах они становятся опасными противниками. Ко вражескому лагерю Ксенов также добавились пара новых монстров, созданных при помощи зомби-технологий — например, зомби-солдат (помните **Doom 1,2**). Но не врагами единичными жива игра. Поэтому на **E3** были показаны и соратники — братья по оружию. В **Opposing Force** вновь появятся «автоматчики в беретах», которые обзавелись несколько большим количеством патронов и теперь выглядят совершенно бесподобно. На стороне игрока будут сражаться и морские пехотинцы, никогда не расстающиеся со своими противогазами. Как и в оригинальной **Half-Life**, все персонажи станут постоянно общаться друг с другом, и при этом, по обещаниям разработчиков, их диалоги наполнятся великолепным юмором и очень глубоким смыслом. К сожалению, на просьбу продемонстрировать это публике, был получен вежливый отказ.

Со всеми врагами невозможно справиться голыми руками даже при поддержке дружественных персонажей, поэтому вполне логично, что **Gearbox Software** продемонстрировала и арсенал бойца. В **Half-Life: Opposing Force** помимо старого вооружения можно будет встретить семь новых видов оружия. На смену пистолету **GLOCK-9** пришел **Desert Eagle**, имеющий два режима работы. В первом варианте использо-

вания он обладает очень высокой скорострельностью, но точность выстрелов в этом случае стремится практически к нулю. Чтобы компенсировать это, можно воспользоваться лазерным прицелом, чье применение позволяет аккуратно уничтожать врагов даже на большом расстоянии, но снижает темп стрельбы. Среди новинок вооружения нельзя не заметить поставленного на службу науке инопланетянина-прилипалу (**baracle**) из **Half-Life**. Исползовать его можно будет не только по стандартной схеме: подстрелил монстра, подтянул к себе, свершил свое грязное дело, — но и в качестве гарпуна для преодоления препятствий, коих на уровнях будет предостаточно.

Как признался на пресс-конференции Рэнди Питчфорд, при создании уровней **Opposing Force** наибольшее влияние на их дизайн оказали такие замечательные фильмы, как «Спасение рядового Райана», «Цельнометаллическая оболочка», «Чужие» и «Звездные войны». Надо признать, что несмотря на такую гремучую смесь, по демоверсии игры, представленной на **E3**, можно судить о весьма положительном влиянии на новинку мирового кинематографа. При этом разработчикам удалось сохранить в игре дух **Half-Life**, который буквально позволял игрокам почувствовать себя по ту сторону монитора. А если еще учесть то, что для работы над уровнями для режима мультиплеера приглашена команда «**Dream Team**», состоящая из величайших дизайнеров всех времен и народов, в число которых входит и друг нашего журнала Ричард «**Levelord**» Грей, то можно утверждать, что и с этой стороны игра окажется достойной своего прародителя.

Хотя на **E3** было представлено уже достаточно много из будущей игры, **Opposing Force** на данный момент готова менее чем наполовину. Но когда работы над игрой наконец-то подойдут к логическому завершению, все любители замечательных **3D-action**ов вообще и **Half-Life** в частности смогут вздохнуть спокойно. У них вновь появится Великая Игра.

CU-E3

Babylon 5 Space Combat Simulator

Платформа: PC Жанр: космический симулятор

Издатель: Havas

Разработчик: Sierra

Онлайн: <http://www.b5games.com>

Дата выхода: сентябрь 1999



К

ак вы думаете, зачем люди ходят на выставки вообще и на E3 в частности? Попить бесплатного пива и принять участие в конкурсе на самую красивую татуировку, посвященную Lucas Arts? В этом году многие шли туда, где теплится последняя надежда Вселенной — к стенду новоиспеченного издательства Havas Interactive, на котором демонстрировался **Babylon 5: Space Combat Simulator**.

Этот проект Sierra, как следует из названия, посвящен весьма популярной в народе одноименной космической «мыльной опере». К

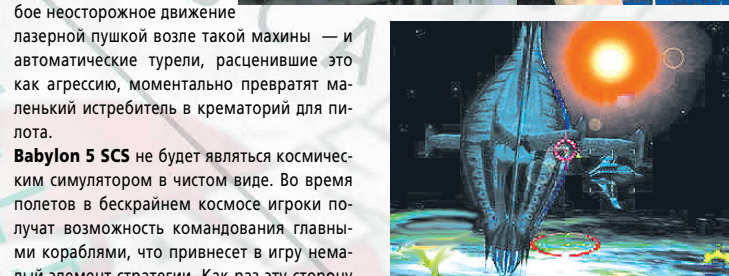
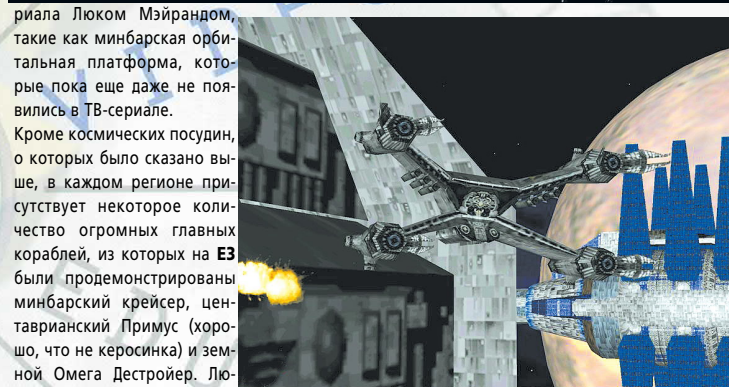
ных мирах замечены скопления неопознанных военных кораблей... Грядет великая битва.

Игрокам предстоит наблюдать за всеми происходящими событиями из кабины своего боевого корабля, уничтожая злодеев и борясь за мир во всей Вселенной. В одиночной игре любители космических баталий смогут ощутить себя пилотом Земного Союза, а в режиме мультиплеера получат возможность использовать еще и корабли Минбарской Федерации, нарнские боевые машины, мощные агрегаты центавриан.

Счастливы, которым удалось пробиться сквозь толпы послов разных цивилизаций к стенду **Babylon 5 SCS** на E3, получили уникальную возможность лицезреть демо-версию игры, приведенную в потребный вид буквально за несколько дней до выставки. В нее было включено многое из того, что войдет в финальный релиз этого проекта: полностью трехмерная кабина боевого корабля, богатейшие световые эффекты (что вызвало резкое недовольство у делегации Теней), практически законченная система AI. Чтобы поразить посетителей и просто забредших на огонек туристов и коммивояжеров, демка была показана в разрешении 1600x1200 на компьютерах, оснащенных 3D-акселераторами. Избранным, к которым была благосклонна Фортуна и стендисты, смогли сами сесть за штурвалы космических кораблей и сразиться с себе подобными. В их распоряжение попали центаврианский патрульный корабль, нарнский тяжелый истребитель и боевые машины землян: **Starfury** и **Thunderbolt** (именно на них придется сражаться в одиночной игре). Ну а несчастные, вынужденные наблюдать за горячими, хрустящей корочкой, боями отметили, что корабли весьма отличаются как вооружением, так и летными характеристиками. Особый восторг у любителей сериала вызвало то, что в **Babylon 5 SCS** были продемонстрированы и новейшие конструкции, созданные дизайнером по космотехнике се-

работе был привлечен Кристи Маркс, создавший первый сезон **Babylon 5**, над музыкальной частью потелет композитор сериала Кристофер Франк. И над всем этим действом незримо парит благословение продюсера и идейного вдохновителя телевизионной космической саги Майкла Стражинского.

В **Babylon 5 SCS** события происходят спустя пару лет после окончания пятого сезона сериала, когда Вселенную грозит накрыть мрачная тень хаоса. После нескольких мирных лет начинает расти число нападений на грузовые корабли фирмы «Балтика Universe» и пассажирские суда. В окраин-

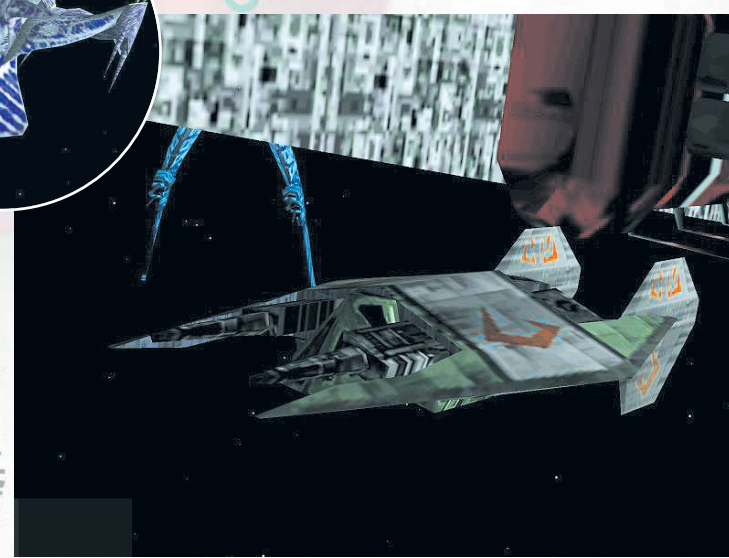
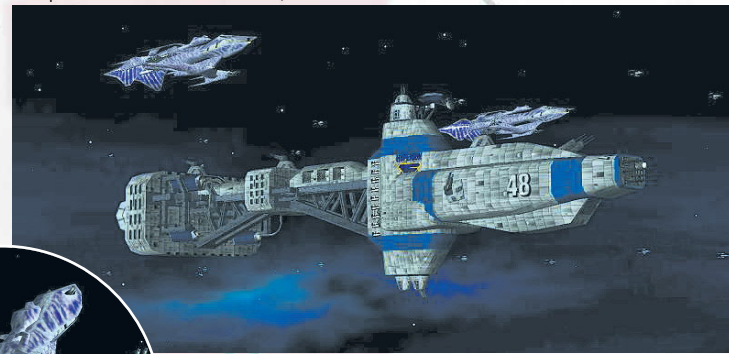
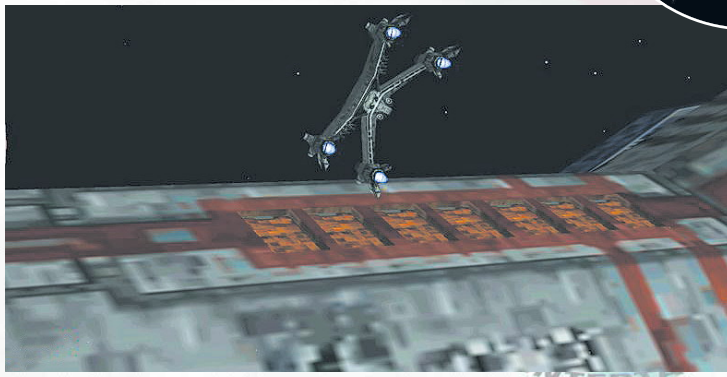
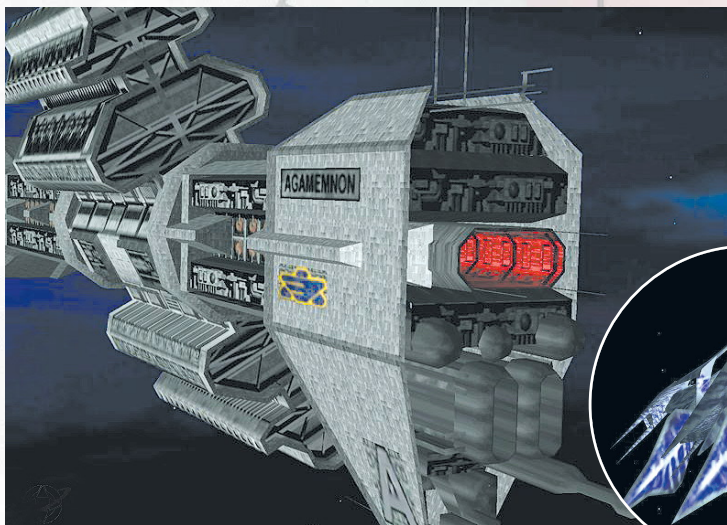
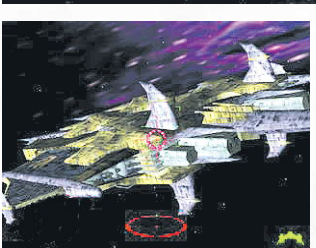
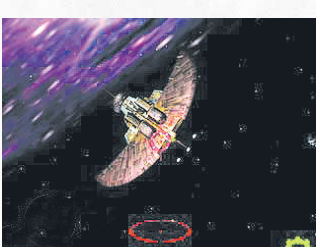
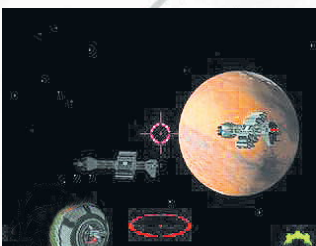
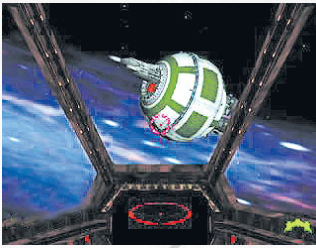
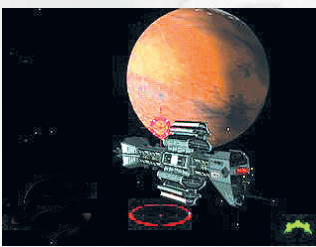
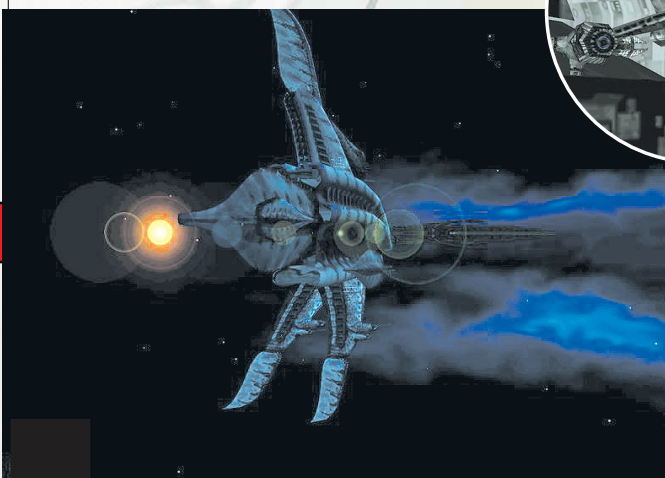


риала Люком Мэйрандом, такие как минбарская орбитальная платформа, которые пока еще даже не появились в ТВ-сериале. Кроме космических посудин, о которых было сказано выше, в каждом регионе присутствует некоторое количество огромных главных кораблей, из которых на E3 были продемонстрированы минбарский крейсер, центаврианский Примус (хорошо, что не керосинка) и земной Омега Дестройер. Любое неосторожное движение лазерной пушкой возле такой машины — и автоматические турели, расценившие это как агрессию, моментально превратят маленький истребитель в крематорий для пилота.

Babylon 5 SCS не будет являться космическим симулятором в чистом виде. Во время полетов в бескрайнем космосе игроки получат возможность командования главными кораблями, что принесет в игру немалый элемент стратегии. Как раз эту сторону игры разработчики до сих пор тщательно скрывают от глаз посторонних. Не исключением стала и выставка в Лос-Анджелесе. Так или иначе, демонстрация **Babylon 5** в очередной раз попала в разряд крупнейших и интереснейших событий выставки, несмотр-

ря на солидный уже возраст проекта и все тающую на глазах надежду о том, что игра успеет появиться к назначенному сроку. Ждать **Babylon 5** я бы теперь рекомендовал к весне 2000 года.

CU-E3



Giants: Citizen Kabuto

Платформа: PC Жанр: 3D-Action/Strategy

Издатель: Interplay

Разработчик: Planet Moon

Онлайн: www.kabuto.net

Дата выхода: лето 1999



T

яжела и неказиста жизнь сотрудника фирмы, занимающейся производством компьютерных игр. Вообразите-ка на секунду, дорогие читатели, ну хотя бы каким-нибудь Джоном Кармаком. На дворе 99-й год. Движок от Quake2 катастрофически устарел, и найти на него новых покупателей теперь просто невозможно. Конкуренты уже давно не наступают вам на пятки; все они далеко впереди. Сотрудникам нужно платить зарплату, настоятельно назрела необходимость очередного апгрейда, а жене давно уже пора купить новые сапоги. Вопрос: кто виноват? Тыфу ты, что делать? Задача имеет по крайней мере три решения: «писать мемуары», «делать игру» или «делать новую игру». Первый путь выводит нас за рамки тематики журнала и в дальнейшем рассматриваться не будет. Второй вариант — прост и надежен. Даже если очередной сиквел и не станет на волне психоза, вызванного волями поклонников первых частей игры, громким имени фирмы-производителя и талантливой рекламной кампанией самостоятельным хитом, то уж точно даст некий отличный от нуля доход. Это самый надежный и, как следствие, самый популярный вариант. Именно этим путем идут многие и многие фирмы, годами старательно подражая друг другу и себе самим, делая, впрочем, некоторые поправки на стремительно развивающееся Hardware. А как же еще, господа, были образованы всем нам известные игровые «жанры», как не бесчисленными думками, квейками, индикарами и старкрафтами? Что же касается третьего варианта, то, по сути дела, он представляет собой классическую авантюру: вероятность неудачи очень высока, потери времени и денег в случае провала не поддаются оценке. Но уж если случится так, что принципиально новую игру постигнет успех, то успех этот обещает быть просто колоссальным. Все волнения и страхи будут окуплены. Дерзнов

венный и удачный игровой проект может не просто озолотить своих творцов, но и обессмертить их имена, навсегда врезавшись в сердца миллионов геймеров.

Очередным ни на что не похожим, революционным, переворачивающим привычные представления проектом, вполне возможно, станет выходящая в этом году игра **Giants: Citizen Kabuto**, по поводу которой было так много шума на прошедшей E3.

Giants — это красивая и жестокая инопланетная сказка, причудливая пестрая смесь древней культуры, высоких внеземных технологий, магии, ужасных монстров, огромных открытых пространств и удивительных цветных спецэффектов, щедро одобренных насилием. Сразу же приходит на память слово **Unreal**, но вряд ли **Giants** будет на него похожей. Главным козырем последней обещает стать то, что на самом деле в **Giants** заключена не одна, а целых три (и притом очень разных) игры, по количеству сторон-участников конфликта. Эти стороны носят названия **Sea Reapers**, **Meccaryns** и **Kabuto**.

Sea Reapers являются коренными жителями планеты и, как и положено всяким там папусам, не чужды черной магии. Основным оружием этих кровожадных русалок являются различные паранормальные способности. Традиционные «очень быстрый бег» и «очень высокий прыжок» соседствуют здесь с такими неприличными для суровых квакеров и анрилеров вещами, как способность насыпать на врагов представителей местной фауны и используемая во зло власть над природными стихиями. Хрупкая девушка-**Reaper** способна в одиночку уничтожить массу противников, вызвав, к примеру, смерч и засосав их высоко-высоко в небо, откуда те некоторое время спустя красиво выпадут на землю в качестве своеобразных осадков. Или она может повелеть огромной рыбе неожиданно выпрыгнуть из воды и сожрать мост вместе с группой зазевавшихся на нем товарищей, после чего уже лично снести мечом голову единствен



ному случайно оставшемуся в живых после акта мостоглотания врагу. Априори ясно, что оба варианта должны смотреться по меньшей мере очень неплохо.

Meccaryns оказались в этой заварушке не по своей воле. Тяжело вооруженные звездные войны самым банальным образом потерпели аварию да и грохнулись на прекрасную планетку, прямо в центр местной мировой войны между **Sea Reapers** и **Kabuto**. В общем, **Meccaryns** в игре **Giants** — дань традиции, типичные воюющие с большими пушками (хотя и инопланетные): ребята любят ходить группами, думать при этом мало, а вот стрелять много и от души.

Гигант **Kabuto** некогда был создан **Sea Reapers** для гнусного использования в своих личных целях. Неизбежность того, что из этого в итоге получилось, совершенно очевидна каждому, кто еще успел застать в институте изучение курса «История КПСС»: не удовлетворившись жизнью на вторых ролях, неблагодарный исполнителю не только вышел из повиновения у своих хозяев, но и решил взять в свои руки всю полноту власти на планете. Для осуществления своих устремлений в будущем планов грубияну не требуется оружие, т.к. своих противников он предпочитает топтать и пожирать. Правильное и обильное питание имеет для этого гиганта не меньшее значение, чем для Чужого в игре **Aliens vs Predator**. Однокротным смыванием челюстей Гигант может зачерпнуть в свой рот целое стадо не очень крупных диких животных, одним прыжком на крышу дома в буквальном смысле этих слов сронуть его с землей. Кстати, именно с **Kabuto** связано одно уже известное нам проявление искрометного юмора, пронизывающего, по уверениям разработчиков, вообще всю игру. Этот прикол касается камеры, располагающейся при виде от первого лица либо в пасти **Kabuto**, либо, pardon, между его ног. Оба варианта обзора местности имеют свои преимущества. Вид из пасти, к примеру, позволяет игроку глубже проникнуть в физиологию процесса питания персонажа, в то время как вид из противоположного места тела гиганта не оценим в плане исследования смертоносной для его противников походки.

Трудно рассуждать об атмосфере и геймплее несуществующей еще в природе игры, но все же я позволю себе сказать пару слов и по этому поводу. Настоячивые обещания океанов пронизывающего юмора вызывают настороженность. Поймите меня правильно, господа: я совсем не против юмора в 3D-Action. Ни одной даже очень жестокой игре отнюдь не помешает некоторая его толика. Но когда о талантливых, наполняющих игру юморных моментах говорится каждый раз при упоминании ее названия, это, согласитесь, не может не настораживать. Не получилось бы так, чтобы все эти очень талантливые и оказавшиеся на поверку совершенно идиотскими приколы напрочь испортили атмосферу очень неплохой в целом игры. Разумеется, **Giants: Citizen Kabuto** будет иметь мультиплеерную компоненту. Производители **Action** упорно продолжают снабжать ею свои творения даже на фоне таких уже готовящихся к выходу сетевых игр-монстров, как **Unreal Tournament** и **Quake3: Arena**. Что поделаешь: это святое, без ЭТОГО никак нельзя. Только вот сбалансированность, а следовательно, и состоятельность сетевых **Giants** лично у меня вызывает серьезные опасения. За примером далеко ходить не надо: вспомним недавно вышедшую игру **Aliens vs Predator**, где принципиальные и сильные отличия характеристик трех персонажей привели в мультиплеере к грубому доминированию одного из них (Хищник) над двумя остальными (Чужой и Морпех). А различия между персонажами в **Giants**, надо заметить, обещают быть значительно более глубокими, чем в **AvP**. Впрочем, поживем — увидим. Подводя итог, можно сказать, что в лице **Giants: Citizen Kabuto** нас ожидает нечто в высшей степени необычное. В силу полной авантюристичности проекта сказать заранее, будет ли эта игра хитом или же ей суждено погибнуть молодой, невозможно. Ясно одно: ребята из **Planet Moon** решились рискнуть. Это новая и ни на что не похожая игра, игра с претензией, и уже по одному этому заслуживает самого пристального внимания. Разработчики обещают оосчастливить нас своим творением летом этого года.

CU-E3



FreeSpace 2

Платформа: PC Жанр: космический симулятор
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Violition Inc.
Онлайн: <http://www.freespace2.com>
Дата выхода: зима 1999



В нынешнем году E3 богата на космические игры. Наряду с **Babylon 5 Space Combat Simulator** на выставке было показано немало других очень интересных проектов, среди которых особо хочется выделить **FreeSpace 2** — плод (к сожалению, пока еще недооцененный) сотрудничества **Interplay Productions** и **Violition Inc.** Игра является логическим продолжением весьма нашумевшего в прошлом году **Descent: FreeSpace**. И за полтора года до следующего тысячелетия компании решили потрясти играющий мир второй частью космической саги.

«Нашей целью при работе над **FreeSpace 2** является создание нового стандарта качества для

космических симуляторов как в одиночной игре, так и в многопользовательском режиме путем объединения боев, способных довести до инфаркта даже Робокота, и супер-зрелищных визуальных эффектов», — сказал в приветственной речи посетителям выставки президент **Violition Inc.** и по совместительству один из создателей **Descent 1** и 2 г-н Майк Кулас.

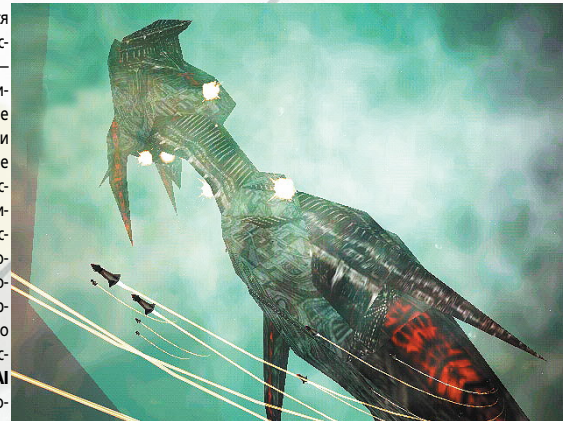
Как выяснилось, действие **FreeSpace 2** будет разворачиваться спустя 32 года после Великой Войны (предположительно это 2367 г.), когда мерзкие Шиваны воспрянут духом и вновь оправятся покорять маленьких, но гордых Терранов и Вадуданов. В это смутное время гражданские войны и восстания различных меньшинств ставят под угрозу будущее обеих цивилизаций. Но не все еще потеряно для этих народов — ведь в ряды пилотов Галактического Террано-Вадуданского Альянса (**GTVA**) открыт набор, а значит игрокам предстоит снова бороздить просторы космоса и пытаться выжить в бесчисленных боях за свободу, равенство и бесплатный доступ в Интернет.

Но это то, что касается нового сюжета. А вот движок, как оказалось, у **FreeSpace 2** взят из первой части. Для того, чтобы не оказаться позади планеты всей, к нему прикручена поддержка 3D-акселераторов (без которого игра объявит забастовку и работать не будет) и многих новомодных нововведений — **Pentium III**, **A3D**.

На стенде **FreeSpace 2** вежливый персонал демонстрировал и красочно описывал характеристики более чем 70 космических кораблей, которые встретятся в игре. Причем, кроме уже известных науке видов боевых и не очень судов, во

второй части появится несколько новых классов: Джаггернауты — огромные и практически неуязвимые монстры, истребители **Stealth** — невидимые для радаров (интересно, так же как американские **F-117**?), газоборщики, добывающие топливо для кораблей на термоядерных моторчиках. Во **FreeSpace 2** существенно доработан **AI** компьютерных пилотов, и теперь взаимодействие с бойцами из своей эскадрильи становится совсем замечательным: игроки смогут давать ценные указания одиннадцати своим соратникам — обороняться или атаковать, уничтожить или просто разоружить вражеский корабль. Непосредственное отношение к последнему имеет «комплексная боевая система», которая была анонсирована на выставке и позволяет прицельно уничтожать отдельные подсистемы вражеских кораблей, выводить из строя двигатели и бортовые орудия.

Еще одним нововведением, которым радовали посетителей ребята из **Violition Inc.**, оказалось включение во **FreeSpace 2** туманностей, вносящих коренные изменения в игровой процесс. Любой пилот из числа забредших в павильон мог убедиться в том, что внутри туманностей суще-



ственно снижается видимость, ухудшается целенаправленность, но зато появляется уникальная возможность для засад и других не менее приятных гадалостей.

Весьма порадовали также перспективы мультиплеерного режима, в котором вновь станут доступны бои в стиле «каждый сам за себя», и знаменитые «Войны эскадрильи», в которых команды будут сражаться за тотальный контроль над виртуальной Вселенной.

Судя по информации относительно **FreeSpace 2**, которая была представлена на E3, игра должна оказаться никак не хуже своего старшего брата, а значит у любителей качественных космических симуляторов есть повод для оптимизма.

CU-E3

ЭКСПЕРТ: Вячеслав НАЗАРОВ (master@gameland.ru)

Messiah

Платформа: PC Жанр: 3D-action
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Shiny Entertainment
Онлайн: <http://www.messiah.com>
Дата выхода: осень-зима 1999



осле того как на прошлогодней E3, проходившей еще в Атланте, был представлен проект **Shiny Entertainment** и **Interplay Productions** под весьма богоугодным названием **Messiah**, целый год ушел на то, чтобы переварить впечатления и дождаться новой выставки. И это время того стоило — «блестящие» программисты из **Shiny** представили в этом году практически готовый шедевр.

Увидев главного персонажа **Messiah**, парящего над стендом, посвященном игре, так и хочется спеть: «Кувыркаются ангелы, кувыркаются толстые!» Ведь в этом 3D-action'e с видом от третьего лица игрокам предстоит стать эдаким пухленьким, розовощеким младенцем с прикрученными к спине крылышками — прямо божественным Карлсоном. Именно этому херувимчику по имени БОБ Господь Бог поручил ответственное задание по разрушению очередных коварных планов Сатаны. А Князь Тьмы собирается ни много, ни мало уничтожить Семь Магических

Печатей, защищающих Землю, и устроить праздник жизни «Армагеддон». Но что за оружие может быть у такого замечательного крылатого толстопуза, как Боб? Правильно — никакое. И поэтому здесь уже во второй раз (первый был на E3 1998) все восторженно вздохнули и порадовались хитрому ходу разработчиков — херувимчик будет попросту вселяться в подходящих созданий и с их помощью, а также того оружия, которое окажется в арсенале «носителей херувимской души», бить супостатов. Это было очень эффектно продемонстрировано в этом году в Лос-Анджелесе. Предположим, Бобу очень хочется попасть на частную вечеринку, а приглашения у него нет. Все просто — нужно лишь воспользоваться услугами охранника и в его теле спокойно пройти прямо к стойке бара. А если обстоятельства заставят проникнуть на склад какой-нибудь засекреченной организации, то выходом будет вселение в налогового инспектора, для которых вообще не существует никаких дверей. Всего же в **Messiah**, как было сообщено представителями **Shiny Entertainment**, в распоряжении Боба окажется более двадцати персонажей. А это открывает огромные перспективы для многократного прохождения игры, используя разных героев, кардинально отличающихся своими характеристиками и, соответственно, создающими массу непредсказуемых вариантов развития событий. Игра будет насчитывать несколько сотен разнообразных мест, доступных нашему херувиму. На этих территориях обязательно встретятся около 50 персонажей, среди которых и мужчины, и женщины, в том числе и «легкого» поведения (херувим в теле проститутки — это сильно), великаны и карлики, и многие другие.

Кроме того, данная концепция «переселения душ» в **Messiah** существенно меняет всю идею мультиплеера, что и было доказано на E3. В



Quake-образных играх побеждает тот боец, которому удалось первому добраться до rocket-launcher'a. В **Messiah** же оружие игрока, за которым он будет охотиться, станут люди! Не меньший восторг у посетителей выставки вызвало и графическое воплощение игры. В **Messiah** используется технология **Real-Time Tessellation and Deformation (RT-DAT)**, позволяющая добиваться поразительной скорости игры при наличии великолепной графики. Дело в том, что движок игры очень точно регулирует число полигонов, присутствующих на картинке, в зависимости от происходящих событий: чем больше персонажей, тем меньше полигонов (их число уменьшается за счет удаления полигонов

из незаметных мест, например, широчайших мышц спины персонажа, стоящего к вам лицом). Чем ближе подбирается к игроку очередной злодей, тем из большего числа полигонов (от 70 до нескольких тысяч) начинает состоять его модель. Все это происходит совершенно незаметно для глаза, создавая впечатление «практически совершенной» графики, как говорили восторженные туристы.

«**Messiah** открывает новую эру в мире компьютерных игр!» — заявил перед журналистами президент **Shiny** Дэвид Пэрри. К сожалению, еще несколько месяцев убедиться в этом лично не удастся, но, похоже, все движется к тому.

CU-E3



Odium



На прошедшей E3 сложно было не обратить внимание на то, что в большом количестве были представлены игры восточноевропейских разработчиков. Речь сейчас пойдет о проекте польской команды **Metropolis Software House** под названием **Odium** в Америке и **Gorky 17** во всем остальном нормальном мире. Этой игрой в свое время заинтересовалась **Monolith**, испытывающая большую слабость к Восточной Европе вообще.

Об **Odium** мы уже писали, поэтому позволю себе лишь напомнить, что сюжет связан с таинственным городом, в котором во времена «холодной войны» по слухам проводились зловещие биологические эксперименты. В результате обитатели города превратились в уродливого

смесь людей, насекомых и машин. Вас, опытного солдата, воевавшего в 1991 году в Ираке, а в 2006 — в Бразилии, нанимает НАТО и Кремль, которые хотят, чтобы вы выяснили, что же там происходит, и по возможности уничтожили город до основания.

Под вашей командой оказываются лучшие бойцы из спецподразделения НАТО, каждый из которых обладает своей уникальной способностью. И это, кстати, вызывает ассоциации с **Commandos**. Однако **Odium**, на самом деле, оказывается пошаговой стратегией в стиле **X-Com** и **Jagged Alliance**. Стоит лишний раз обратить внимание на то, что в игре оказываются смешаны элементы различных жанров: не только стратегии, но и **adventure** и **RPG**.

Игра смогла заинтересовать нас хотя бы тем, что на данный момент из пошаговых стратегий такого уровня в разработке находится один лишь **Jagged Alliance 2**, а **Odium** не просто развивает старые традиции жанра, но и предлагает свои. Игра традиционна, но и в ней можно найти множество принципиально новых открытий, не говоря уже о

совершенно особой атмосфере, которую дарит смесь **sci-fi** и **horror**. Эти **horror**, кстати, будут держать нас в напряжении на протяжении всей игры. Иной раз даже наивно радуешься тому, что действие игры проходит в пошаговом режиме, ибо при взгляде на жуткую тварь, которая неожиданно вылезает из какой-нибудь норы, можно запросто забыть о блестяще задуманной тактической операции. Большое значение разработчики из **Metropolis Software House** придают сюжету, логическое развитие которого вовсе не исключает должное количество неожиданностей. В игре приходится очень много общаться с **NPC**, которые способны предоставить ценную информацию о вражеском расположении или предоставить реальную помощь в прохождении уровня. Рольевые же элементы выражены в основном в набирании **experience** и повышении характеристик персонажей. Кстати, в процессе игры у некоторых героев могут появиться новые характеристики.

Графически **Odium** красив, но не более того. Ни о каких достижениях революционного масштаба здесь и речи быть не может. Детализированные пререндеренные ландшафты пока, к сожалению, выглядят довольно уныло, но, возможно, все скоро изменится. Персонажи, как и монстры, трехмерные, на каждого из них было потрачено от 800 до 2000 полигонов. Особенно радует то, что камера способна приближать практически без всякой потери качества. Разработчики утверждают, что в **Odium** очень важным для **gameplay** они считают игру света и тени. Видел и свет, и тень, но что в них та-



кого особенного для игрового процесса, так и не понял. Уже сейчас в игре есть и разнообразные погодные эффекты. Очень мило выглядит гроза, кстати, в **Odium** можно увидеть даже, как дует ветер! В целом проект очень симпатичный, хотя и ни на что особенно не претендующий. Но, во-первых, это — одна из немногих пошаговых стратегий, выполненных на современном уровне, а, во-вторых, было бы очень интересно сравнить ее с **Jagged Alliance 2**. Так что подождать, вне всяких сомнений, стоит.

CU-E3

Дмитрий ЭСТРИН (estrin@gameland.ru)

: ЭКСПЕРТ

Sanity

Очередной и, наверное, последний представитель движка **LithTech** от **Monolith** мог заинтересовать хотя бы потому, что это не **3D-action**. Между тем **Sanity** оказался интересен и сам по себе. Мы можем лишь добавить, что подобные игры удаются **Monolith** значительно лучше, чем **3D-action**ы.

Действие происходит в фантастическом мире, в котором у многих людей неожиданно начали проявляться паранормальные способности. Все они, правда, через некоторое время сходили с ума и начинали вытворять чудовищные вещи. Разумеется, правительство не могло оставить без внимания граждан, владеющих чудесными способностями, и создало отряд специального назначения, который должен был бы присматривать за ними. Игрок оказывается в роли одного из бойцов этого отряда, которому предстоит останавливать опасных граждан во избежание апокалипсиса, который они так хотят устроить. Игровой процесс **Sanity** больше всего напоминает **Sanitarium**. Отчасти **Diablo**. Очень прост

интерфейс — все делается с помощью одной мышки. В общем, игроку предстоит споняться по сравнительно большому миру, разговаривать с разными людьми, собирать какие-то предметы и развивать в себе ментальные способности, которые помогут бороться с врагами. Борьба сама по себе не отличается особенной сложностью и представляет собой интерес лишь с визуальной точки зрения. Конечно, чаще всего справиться со своими противниками в контактный бой или даже с помощью пушки не удастся — главным остается использование упомянутых сверхспособностей героя. Статьи говоря, их можно применять не только в сражении, но и в решении головоломок. Они же позволяют перебраться на недоступные ранее территории. Вообще все эти ментальные возможности сильно напоминают более обычные для компьютерных игр магические заклинания. Но в **Sanity** не обошлось и без тонкостей. Рядом с привычным индикатором жизненных сил героя размещен индикатор его психического здоровья, за которым постоянно приходится следить. Всегда необходимо помнить о том, что использование ментальных способностей не проходит бесследно для душевного равновесия даже самого сильного человека, и рано или поздно он просто-напросто сойдет с ума. Конечно, порой бывает велик соблазн спрятаться от назойливого врага за стеной огня или вызвать на помощь потусторонние силы. Но в то же время, когда столбик индикатора психического здоровья опускается до нуля, игра оказывается проигранной. Так что все приходится использовать в разумных масштабах. Одним из будущих достоинств **Sanity** следует



считать то, что после выхода игры разработчики обещают выкладывать на сайте дополнительные способности, доступные для использования главным героем без всяких патчей. Особенно привлекательным в

Sanity представляется многопользовательский режим игры, которые многие сравнивают с **Magic the Gathering**. Действительно, в очередном творении **Monolith** есть что-то от известной карточной игры. По крайней мере, паранормальные способности героев в **Sanity** могут восприниматься как магические заклинания в **Magic the Gathering**. Особенно, когда имеешь дело не с компьютерным противником, который, надо признаться, время от времени поступает не вполне логично, а с живым оппонентом.



Sanity чрезвычайно оригинален, и нам остается только радоваться, что **Monolith** еще не боится браться за подобные проекты. **Action/adventure**, в котором обнаруживается масса нововведений, — это все еще звучит интригующе.

CU-E3



Donkey Kong 64

Платформа: Nintendo 64 Жанр: action
Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare
Онлайн: www.rareware.com
Дата выхода: 22 ноября 1999

http://www.gameland.ru



Donkey Kong 64 была первой игрой, с которой я познакомился на E3. Впервые продемонстрированная на пресс-конференции, посвященной новой игровой системе от Nintendo, эта игра произвела на меня неизгладимое впечатление. И, естественно, виной тому была ее графика, которая на видео казалась просто невероятной. Однако прибывшие к нам из Америки скриншоты почему-то напомнили собой Banjo-Kazooie. И кому или чему здесь нужно было верить, я просто не мог понять. Именно поэтому я решил подождать с выводами и вернуться к думам о Donkey Kong 64 уже после завершения E3. И вот выставка закончилась, однако я до сих пор так и не определился со своим отношением к данной игре. Виною тому, возможно, послужил тот факт, что в свое время оригинальный Donkey Kong Country для Super Nintendo казался просто невероятным техническим прорывом в создании игр для 16-ти битных приставок. Мы все ею беспрестанно восхищались, приписывали ей статус самой лучшей игры всех времен и народов, и все лишь для того чтобы спустя пару лет понять, что вся ее революционность заключалась в использовании вместо рисованных — отрендеренных на суперкомпьютерах Silicon Graphics персонажей и бэкграундов. Ой да, чуть не забыл, в это графическое великолепие еще можно было и играть, причем играть с большим интересом и азартом. И вот сегодня, когда даже о тех чудесах, на которые способны компьютеры марки Silicon Graphics, мы стали потихоньку забывать, удивить нас какой-нибудь супер-дупер графикой становится все труднее и



труднее. А теперь давайте посмотрим на Donkey Kong 64. Первое, что в нем вам бросится в глаза, так это то, что она действительно ненамного отошла от графических стандартов Banjo-Kazooie. Но когда DK 64 вы увидите в движении, то ваше мнение о ней моментально изменится. Все дело в том, что для создания данной игры ее издателю пришлось пойти на одну хитрость, а именно разработать этот проект исключительно для работы с четырех мегабайтным расширением оперативной памяти, который будет поставляться в комплекте с самой игрой. И в отличие от большинства проектов, поддерживающих данный аксессуар, DK64 будет использовать его



совсем не для того, чтобы игра могла «идти» на высоком разрешении. Вместо этого Rare сделала так, чтобы, во-первых, их новая игра, которая будет отличаться от большинства игр для N64 просто гигантскими и, самое главное, достаточно детализованными уровнями, никогда не тормозила, а, во-вторых, чтобы ее дизайнеры смогли использовать в ней как можно больше высококачественных спецэффектов, которые раньше на N64 никто не видел. Особенно



стоит отметить работу ее «движка» с цветным освещением, которое в этом проекте выглядит как живое. Не менее радуют и долгожданные красивейшие взрывы, которые, к большому сожалению, до этой игры мы на N64 не видели. И, наконец, главный приз за техническое совершенство в этой игре получают ее герои, которые были созданы мастерами от Rare с особой тщательностью. Все эти обезьянки уже не кажутся просто набором подогнанных друг к другу полигонов, а являются действительно высококачественными моделями, способными конкурировать даже с персонажами из технических

демок PlayStation 2. Как Rare этого добились — мы пока не знаем, но я уверен, что уже в ближайшее время она сама все расскажет. Что же касается gameplay'а, то тут все пока не очень ясно. С одной стороны эта игра, безусловно, многим напомнит как Mario и Banjo, так и оригинальный DK Country, но, с другой стороны, DK64, скорее всего, сможет привнести в знакомый нам игровой процесс и кое-что новое (по крайней мере для игр от Rare). Во-первых, разработчики этой игры пообещали включить в нее кучу различных мини-игр, начиная от гонок и кончая стрельбой. Во-вторых, ее авторы решили пойти по стопам Sonic Adventure и включить в свою игру сразу несколько различных персонажей (в данном случае 5), прохождения которыми будет несколько отличаться друг от друга. Вот, собственно говоря, и все, что нам известно на данный момент об этой неоднозначной игре. Не стоит сомневаться, что к ней мы еще не раз вернемся.

CU-E3

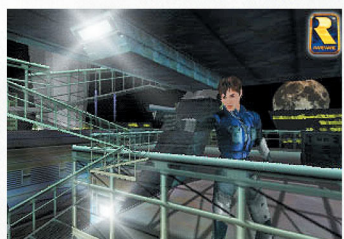


ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ (ovch@gameland.ru)

Perfect Dark

Платформа: N64 Жанр: 3D Action
Издатель: Rare/Nintendo
Разработчик: Rare
Онлайн: www.rareware.com
Дата выхода: осень 1999

Cамым интригующим проектом прошлогодней E3, несомненно, стал свалившийся неизвестно откуда и совершенно неожиданно новый проект от создателей великолепного Golden Eye, таинственный Perfect Dark. Тогда Rare удостиавала игроков пятиминутного видеоролика, демонстрировавшего в специально выстроенном на стенде Nintendo кинотеатре. Мнение свидетелей об игре было одно: это суперхит. Год спустя все было иначе. На том же самом стенде Nintendo было выстроено странное желто-черное сооружение с гигантским логотипом Perfect Dark на фасаде и двумя десятками плазменных мониторов с подключенными к ним демо-версиями игры внутри. На небольшой сцене фотографам позировали весьма и весьма симпатичные модели (на главной странице этого репортажа вы можете полюбоваться, чем занимаются ваши любимые авторы на выставке :)), а желающие поиграть выстраивались в очередь к специально выкрашенным по такому случаю в серебристый цвет приставкам и джойстикам. Удивительно лишь одно — реакция очевидцев по сравнению с прошлым годом при этом не изменилась. Perfect Dark — по-прежнему суперхит. И из трех крупных творений Rare, представленных на этой выставке, мои личные симпатии склоняются именно к этому проекту. Как известно, на дворе 2023 год, и мужественный (то есть, мужественная) суперагент Жанна Дарк, по прозвищу Perfect Dark, пытается рас-



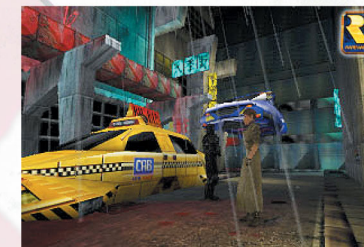
следовать результаты деятельности некоей корпорации DataDyne. Глобальные заговоры в стиле X-Files, инопланетяне, trust noone и прочая и прочая... PD, безусловно, похож на Golden Eye. Ребятам из Rare хватило ума не портить столь удачную концепцию. Тем не менее, они постарались исправить все недостатки оригинала и попутно добавить игре атмосферы, глобальности и кинематографичности. Поскольку Golden Eye был «всего лишь» игрой по фильму с Бондом (собравшей в результате больше денег, чем вышеописанный фильм), развернуться в полную силу ее авторы никак не могли. А тем временем в Rare выросло целое поколение дизайнеров, мающихся со всевозможными детскими суперхитовыми прикольными игрушками и все мечтающих создать игру взрослую, темную, серьезную и яркую.

Новый движок Perfect Dark более чем конкурентоспособен. Скажем так, далеко не каждая игра на Dreamcast выглядит даже близко к тому, что наворотила Rare на неприспособленной к 3D Action приставке. Грандиозные эффекты освещения, богатство текстур, неожиданное обилие деталей, огромные уровни под открытым небом, весьма своеобразная архитектура помещений — сложная работа программистов и дизайнеров чувствуется повсюду. Perfect Dark поддерживает блок расширения оперативной памяти и с ним выглядит намного симпатичнее, чем без не-



го. Без RAM Pack'a играть вовсе не так приятно. Тем не менее, до разрешения Dreamcast изображение даже в лучшем из вариантов не дотягивает.

Perfect Dark обещает быть самой технологичной игрой на Nintendo 64, поддерживая стандарт трехмерного звука Dolby Pro Logic, имея опции присваивать персонажам лица, заснятые при помощи камеры Gameboy, целых полтора часа роликов, сгенерированных на движке игры, и впервые на Nintendo 64 обладая полноценной голосовой озвучкой. В то время, как структура уровней, собственно сам игровой процесс со времен Golden Eye серьезных изменений не претерпели (Rare не пытается починить то, что не сломано), для режима multiplayer введен ряд совершенно необходимых и, зачастую, довольно оригинальных изменений. Играть вчетвером теперь можно будет практически без графических потерь и без торможения — оптимизация движка позволила программистам оставить большинство текстур и объектов, а подновленный дизайн арен позволит вам лучше ориентироваться в пространстве. Из 40 видов оружия, доступных в игре, особо хочется отметить винтовку FarSight с прицелом, основанном на тепловом датчике. С его помощью вы сможете отслеживать этих противных игроков-снайперов, которые расстреливают вас, как темным углем и расстреливают вас, как тем-



ко вы пробегаете мимо. Далее, в multiplayer теперь возможна игра с ботами, практически как в Unreal Tournament или Quake III Arena — что ж, приятно, что в таком PC-шном жанре Rare отслеживает все новинки и старается не отставать от лидеров. Как ни странно, имеются во многопользовательском режиме Perfect Dark и совершенно уникальные черты. К примеру, вы можете играть с так называемыми «симулянтами», вашими приятелями-инопланетянами, контролируемые компьютером. Они формируют вместе с вами команду, следуют за вами по пятам и подчиняются вашим командам. Специально для этого режима Rare создала несколько новых уровней, на которых для успешного выполнения миссии от вас потребуются умелое управление своими «напарниками». А руководить ими относительно легко — команды передвижения отдаются не используемой более нигде в игре крестовиной. Имеется в PD и опция командной игры.

Достоинства Perfect Dark неоспоримы. Будучи чуть ли ни единственным достойным внимания проектом жанра 3D Action на приставках, с его передовыми дизайнерскими и технологическими ресурсами, новый проект Rare, можно сказать, обречен на успех. Успех Golden Eye навряд ли будет превзойден, но сама игра тут совершенно не при чем.

CU-E3

Crazy Taxi



Crazy Taxi — одна из самых ярких игр последнего времени. В довольно-таки обыкновенном (не считая **Shenmue** и **Seaman**) и несколько скучном списке игр на **Dreamcast**, представленных **Sega** на **E3**, она выделяется своей яркой индивидуальностью, яркими красками, быстрым и понятным любому игровым процессом. Вышедшая как раз перед началом выставки на игровых автоматах и анонсированная на **Dreamcast** на пресс-конференции перед **E3**, **Crazy Taxi** привлекала внимание огромного количества журналистов и просто зевак. Хотя версия

на **Dreamcast**, вопреки слухам, представленная так и не была, игровой автомат на близкородственной **Naomi** дает нам все шансы на получение идеального порта. Те несколько минут, которые мне удалось провести за баранкой веселого желтого такси, я всерьез считаю одним из самых ярких впечатлений на выставке. Более того, **Crazy Taxi** воодушевила меня на посещение аркадного центра в одном из казино Лас-Вегаса с последующим неминуемым проигрыванием нескольких долларов в эту на редкость увлекательную игру.

Суть **Crazy Taxi** невероятно проста. Ездишь себе по улицам совершенно трехмерного города (практически полностью скопированного со знаменитого холмистого Сан-Франциско), «ловишь» пассажиров и отвозишь их туда, куда они требуют. Таким образом зарабатываешь деньги, которые уходят в общий зачет. Главная цель — набить карманы. Для того чтобы заполнить пассажира, необходи-



мо подъехать вплотную к человеку, над которым красуется гигантский логотип доллара. Таких логотипов три вида — зеленые, желтые и красные. Соответственно, с «зеленого» пассажира денег можно стянуть поменьше, но зато и времени он вам прибавляет для выполнения задания побольше. Красные — самые дорогие, но и самые требовательные. Самое забавное то, что благодаря только этому элементу игра приобретает заметную глубину. Поскольку каждый пассажир добавляет к вашему секундомеру заветные частички времени, на втором плане игрового процесса появляется стратегический элемент. Что вы хотите зарабатывать: деньги или дополнительное игровое время? Дальше начинается веселье. Благодаря полной свободе выбора направления движения вы можете достичь своей цели различными путями. Правильную дорогу компьютер вам указывает в виде обыкновенной стрелочки. Разумеется, можно ей постоянно следовать, и тогда вы найдете если не кратчайший, то короткий путь до точки назначения. По мере того как ваш таксистский опыт будет расти, а улицы города станут более знакомыми, вы сможете уже самостоятельно принимать решение о том, в какую сторону ехать и на каком повороте лучше сворачивать. Улицы в **Crazy Taxi** наполнены машинами, которые снуют себе по своим делам и не обращают внимания на тот факт, что вы торопитесь. Поэтому вам придется прилагать серьезные

усилия, чтобы ни с кем не столкнуться и не потерять скорость. Да-да, именно не потерять скорость. На самом деле в этой игре дорожные катастрофы вам будут ничем, а за особо эффектные и красивые трюки будут начисляться дополнительные очки, что особенно приятно. То тут, то там на дороге расставлены всяческие трамплины, чтобы воодушевить игроков на исполнение красивых пируэтов в воздухе. Также приветствуется езда по тротуарам, лестницам, пешеходным дорожкам, сквозь кафешки и ресторанички...

Графика **Crazy Taxi** лучше всего подходит под очень емкое американское определение «awesome». Даже вдоволь насмотревшись и наигравшись в **Sonic Adventure**, увидев **Metropolis** и даже **Shenmue**, мы поражаемся обилию деталей, четкости текстур и скорости игрового процесса в этом творении **AM3**. Хотя при ближайшем рассмотрении и выясняется, что люди частенько проходят сквозь картонные ящики, разбросанные по обочине, что моделики пассажиров сработаны достаточно просто, что развешающимся по улицам автомобилям не хватает детализации... и все же мощный графический движок вкупе с качественным дизайном творит настоящие чудеса.

Ждем не дождемся выхода этого шедеврального творения на **Dreamcast**. И с удивлением признаем его лучшей игрой **Sega** на этой выставке.

CU-E3

Александр ЩЕРБАКОВ (sherb@gameland.ru)

: ЭКСПЕРТ

Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Платформа: Dreamcast

Жанр: action/adventure

Издатель: Sega Разработчик: Appaloosa

Онлайн: www.sega.com

Дата выхода: 2000

Ecco the Dolphin: Defender of the Future, вероятно, можно назвать одной из самых ярких и впечатляющих игр для **Dreamcast**, показанных на **E3**. Несмотря на то, что публике была показана всего лишь неиграбельная демка, этого оказалось вполне достаточно, чтобы понять, каким потенциалом обладает этот проект. Вообще же появления новой игры-приключения дельфина **Ecco** ждали довольно давно, и даже только один факт анонса «того самого, долгожданного» обтрепанного варианта великой и неповторимой «плавалки» эпохи шестнадцатитбитных консолей вполне был способен произвести на общественность большой эффект. Ведь никто, надеюсь, не будет спорить, что первые две части **Ecco the Dolphin** еще в середине девяностых казались чем-то особым и с трудом подпадающим под определение «стандартной платформенной бродилки». Необычный по тем време-

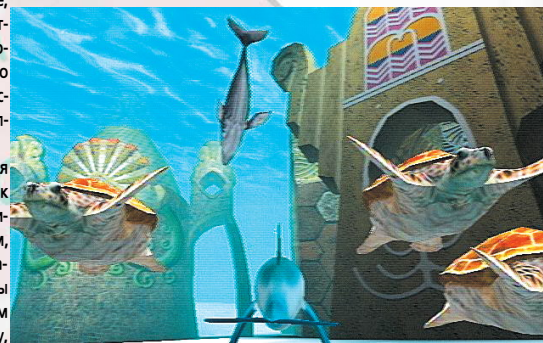
нам персонаж в необычной обстановке, отличное построение уровней и интересные, пусть иногда и туповатые, головоломки, общая «атмосферность» всего происходящего... И это далеко не полный список достоинств **Ecco the Dolphin** от команды **Appaloosa**. Безусловно, не стоит и переживать, потому что далеко не всем приходилось по душе длинные цепи подводных лабиринтов и плутания в поисках глотка воздуха (дельфины все же не рыбы — им тоже дышать, бывает, хочется), но, поверьте, даже такие люди могли по достоинству оценить старания разработчиков, создавших такую красочную и нестандартную игру.

С приходом игровых систем нового поколения **Ecco the Dolphin** оказался немного забытым аудиторией, так как ожидаемого многими продолжения игры, на этот раз в модном трехмерном исполнении, ни на одной из консолей не оказалось. Но, как недавно оказалось, **Appaloosa** и **Sega** не со-

бираются хоронить некогда удачную игровую серию, и вот мы уже, затаив дыхание, смотрим на нового, наконец получившего объемность **Ecco**, расцветающего водную толщу.

Чем всегда славился **Ecco the Dolphin**, так это отличным графическим оформлением, действительно создававшим вокруг игры некую ауру. В этом плане, судя по тому,

ший ее аспект. По традиции дельфину при-



что демонстрирует нам демка, **Ecco the Dolphin: Defender of the Future** собирается следовать своим предшественникам. И пусть он теперь полностью трехмерный, а не плоский, каким мы его всегда знали, но своего очарования он не теряет нисколько, чтобы не сказать больше. **Dreamcast**'овский **Ecco** просто потрясающе красив и в этом плане он способен заткнуть за пояс даже **Sonic Adventure**.

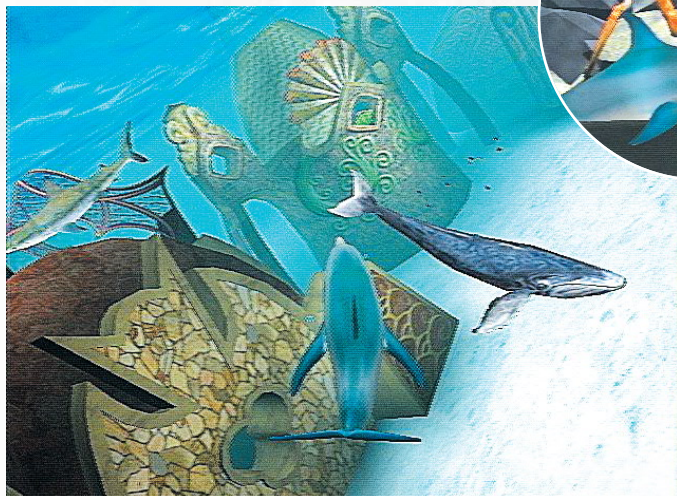
Все живые существа в игре выглядят не как движущиеся группы полигонов, а действительно как живые существа, настолько прекрасно смоделированы все объекты и настолько великолепно они анимированы. Не говоря уж о просто потрясающей детализации всего, что видит человеческий глаз.

К огромному сожалению, любящая на графическое исполнение игры, весьма сложно определить степень проработанности игрового процесса, но, зная, какие продукты ранее выпускала **Appaloosa**, зная, что всегда представлял собой **Ecco the Dolphin**, легко можно предположить, насколько хорошо может быть реализован в игре и этот наиважней-

дется бороздить океан, постоянно плутая в подводных скалистых лабиринтах и выполняя различные задания. То надо будет найти группу своих сородичей и довести их до определенного пункта назначения, то решить какую-нибудь головоломочку (наверняка опять с этими проклятыми ящиками!), то просто найти выход с локации, что в общем тоже достаточно непросто.

К несчастью, кроме этого на **E3** ничего не было сказано по поводу **Ecco the Dolphin: Defender of the Future**, но такого объема информации вполне хватило, чтобы не остаться к готовящемуся проекту равнодушным. Будем ждать новых сведений.

CU-E3



Crash Team Racing

Платформа: PlayStation Жанр: гонка

Издатель: Sony

Разработчик: Naughty Dog

Онлайн: www.playstation.com

Дата выхода: осень 1999



Не прошло и года (образно говоря) и наш ненаглядный **Crash** последовал примеру **Mario**, **Sonic'a**, **Donkey Kong'a**, **Megaman'a**, **Bombberman'a** и **Chocobo** (а также еще нескольких менее известных героев) и попал в гонку имени себя. Как мило! А мы-то думали, что **Sony** до такого не дойдет, и долго смеялись над многочисленными слухами, что будто главный герой ее серии клонов прочих клонов, крыса по имени **Crash** постесняется попасть в очередной клон. Не тут-то было. На то он и **Crash Bandicoot**, чтобы беспардонно издеваться над классикой.

Но хватит лирики, тем более что **Crash Team Racing** только на 95% похож на **Mario Kart**. Более того, как обычно,



ко и занимался тем, что заполнял бы рынок теми играми, которых не хватает на том или ином формате. В общем с точки зрения бизнеса ничего плохого в политике **Naughty Dog** я не вижу.

Итак, **Crash Team Racing** будет красочной и веселой детской (иными словами универсальной) гонкой, с которой, зная разработчиков, скорее всего можно будет беззаботно провести не один день (а может чуть меньше). Предназначена она исключительно для тех из вас, у кого кроме **PlayStation** больше ничего играющего нет, хотя и для владельцев других систем данный продукт с большой буквы, скорее всего, придется по вкусу. Игра-то эта универсальна и способна понравиться всем.

Ну ладно, перейдем от общих фраз к частностям. Итак, в данной игре вам дадут возможность выбрать одного из 8 симпатичных (до жути) героев и прокатиться по 20 различным и таким же симпатичным трассам. Графически данный проект радует глаз, хотя, по-моему, ничего сверхъестественного в его движке, увы, нет. Просто-напросто дизайнеры **Crash Team Racing** в очередной раз сумели показать свое мастерство и успешно скрыли все слабые места стареющей не по дням, а по часам **PlayStation**. Да, кроме этого они еще и умудрились акцентировать наше внимание на том, с чем данная платформа справляется ненамного хуже других. В общем **Naughty Dog** для **Sony** продолжает служить ту же службу, что и **Rare** для **Nintendo**, а именно предоставляет массовому рынку великолепные (по крайней мере с виду) игры с хорошим и, самое главное, привычным игровым процессом.

Однако, как я уже сказал выше, **CTR** только на 95% похож на **Mario Kart**. Оставшиеся 5% ори-

гинальности проявляют себя в виде новой системы **power up'ов**, аналогов которой в таких гонках пока нет. В этой игре за каждый успешно проведенный вход в поворот с заносом и за



каждый удачный полет над трассой (то есть за проведение трикоков) игроки будут вознаграждены увеличением определенной линейки на какую-то величину. На что же это будет влиять, нам пока не ясно, однако вскоре нам об этом расскажут. Ну а кроме этой линейки в **Crash Team Racing** из **Crash Bandicoot** и **Mario Kart** вернутся и другие **power up'ы**, типа самонаводящихся ракет или ненавистных личи-мною мин-ловушек.

Особенную гордость у владельцев **PlayStation** должен вызвать тот факт, что в **CTR** можно будет играть не только вдвоем, но и четвером. И знаете что? В этом режиме эта гонка остается вполне играбельной и даже интересной. Кстати

говоря, некоторые журналисты, успевшие вдоволь накататься в эту игрушку, уже сегодня прочат ей первое место в списке самых лучших многопользовательских игр для **PlayStation**. В общем, после такого успеха, **Naughty Dog** может спокойно приступить к производству клона **Golden Eye**. И я уверен на 150%, что американские критики будут от него в бешеном восторге.

CU-E3

Gran Turismo 2

Платформа: PlayStation Жанр: симулятор

Издатель: Sony

Разработчик: Polyphony Digital

Онлайн: www.scei.co.jp/sd2/gt2

Дата выхода: осень 1999

Странная была игра этот **Gran Turismo**. На бумаге она выглядела настолько хорошо, что просто дух захватывало, а стоило лишь начать в нее играть, так сразу казалось, что несмотря на всевозможные включенные в нее опции в ней явно чего-то не хватало. Кому-то казалось, что ее революционный режим **Gran Turismo** на самом деле был явно затяннут и не до конца проработан. Кому-то казалось, что ее симулятороподобная

PlayStation, которые, надеюсь, полюбили первую часть этой серии не только под воздействием рекламы, ее продолжение даст все то же, что и в первый раз, только в двойном размере. Лишь только ее графика и физическая модель останутся практически без изменений, тогда как количество режимов, машин и трасс будет увеличено до действительно внушительных размеров. Как мы уже сообщали ранее, в этой необы-

чайно важной для **Sony** игры (не будем скрывать, что именно с ней многие фанаты **PlayStation** связывают свои надежды на то, что **PlayStation** для них не умрет раньше времени) вас будут ждать около 400 различных моделей автомобилей и более 20 различных трасс. Самым же интересным моментом этой игры станет то, что кроме уже привычных нам гонок непосредственно в классе **Gran Turismo** нам будет предоставлена возможность принять участие в ралли, чемпионате среди спортивных моделей автомобилей и вроде бы даже среди концепт-каров. Именно поэтому ее создателям

и пришлось вводить в свою новую игру такое количество трасс и машин.

Но, наверное, самые главные изменения в игре коснулись ее трасс, которые в ее предшественнице не особо блистали как своим разнообразием, так и своим построением. В этот раз **Polyphony Digital** решила исправить свою ошибку, как обычно обратившись за вдохновением к играм конкурентов. Так вот, теперь на одной и той же трассе вы сможете найти сразу несколько различных типов дорожного покрытия, что, как показала практика иных игр, способно значительно обогатить игровой процесс буквально любой гонки, включая **Gran Turismo**. В результате это-

го для многих **GT2**

уже сегодня производит впечатление несколько иной игры, чем прежде. Более того, различные усовершенствования, которые коснулись ее физической модели и которых не видно с первого взгляда, также делают свое дело. Эти маленькие «штрихи к портрету», которые были внесены **Polyphony Digital** в свой новый проект (который, как это ни печально, уж очень сильно похож по своему виду на своего предшественника), честно говоря, для многих так и останутся незамеченными, однако любой вдумчивый фанат данной гонки через часок-другой игры сможет смело сказать, что **Gran Turismo 2** это не набор дополнительных миссий, а действительно новая игра.

А теперь о грустном. Как вы все, наверное, уже знаете, на прошедшей выставке **E3 Sony** успела продемонстрировать то, что, в конце концов, может стать настоящим **Gran Turismo 2**, который, естественно, выйдет уже на ее новую платформу. Ведь на самом деле первая часть данной гоночной серии, если вы помните, сначала привлекла нас к себе совсем не своей физической моделью или количеством автомобилей. Не стоит скрывать, что основной причиной популярности **GT** стала ее графика, которая просто поражала нас своим качеством и буквально заманивала нас в мир **Gran Turismo**. К сожалению, про **GT2** на **PlayStation** того же я сказать



уже не могу. Выглядит она пока довольно скромно и порой даже, простите, убого (надеюсь что именно из-за этого **Sony** решила отложить ее выход, по крайней мере, на сентябрь этого года). К счастью, на **PlayStation 2** эта игра сияла как никогда раньше. И именно от этой версии **Gran Turismo** мы и ждем настоящего прорыва, которого **GT2** нам уже вряд ли предоставит. Тем не менее, тем из вас, кто до сих пор играет на одной лишь **PlayStation**, **GT2** обязательно понравится, так что пока мы все еще будем ждать выхода **PlayStation 2**, вы уже будете спокойно наслаждаться новым творением **Polyphony Digital**.

CU-E3

Послесловие



Послесловие, посвященное несчастным приставкам, о которых в процессе создания этого номера мы чуть не забыли. И, в общем-то, не зря, так как ничего особо интересного или нового для всех этих маленьких сереньких и беленьких коробочек, на E3 продемонстрировано не было. Однако нельзя сказать, что поклонникам видеоигр этой зимой не во что будет играть. Совсем наоборот. Хороших игр для приставок на прошедшей недавно выставке было показано предостаточно. Вот только из этого ряда хороших проектов было очень трудно выделить что-нибудь действительно заслуживающее внимания, кроме тех игр, о которых мы уже не раз писали. Именно поэтому, чтобы одновременно не обидеть владельцев приставок, и не уделять новым проектам, которые пока не вызывают у нас однозначно положительной реакции, слишком много места, мы решили рассказать о них вкратце, распределив их по своим издателям в алфавитном порядке.

Activision

Без всякого сомнения, лучшей приставочной игрой, показанной на стенде **Activision** можно смело назвать продолжение ее популярного клона **Twisted Metal** (клона очень хорошего, но все-таки клона) **Vigilante 8**, получившего название **V8: Second Offence**. Эта игра была очень похожа на свою предшественницу, за исключением того, что в этом году она поступит в продажу одновременно на **PlayStation**, **Nintendo 64** и **Dreamcast**. Стоит заметить, что все три ее версии были разработаны примерно с равным старанием, и в итоге обладатели любой из консолей смогут получить себе в коллекцию довольно приличную гонолку-стрелялку на машинах, которая уже успела привлечь к себе большее внимание, чем даже породившие ее игры **Twisted Metal** и **Interstate'76**.

Не меньший интерес на стенде **Activision** вызвало продолжение скандально известной игры **Tenchu** для **PlayStation**, которое в своей родной Японии еще даже не было заявлено к выходу. Информации по этому проекту пока очень мало, так что, скорее всего, к нему мы еще раз когда-нибудь вернемся. Кстати говоря, **Tenchu 2** не была единственным проектом **Activision** на **E3**, переведенным издательством с японского языка. К превеликому нашему удивлению, перед самой выставкой **Activision** объявило о том, что оно планирует выпустить за пределами Японии сеговский проект **Blue Stinger** на **Dreamcast**, о кото-

ром мы давным-давно все уже написали. Кроме вышеперечисленных проектов, в линейке заявленных к выпуску игр от **Activision** особое внимание прессы привлекла драка **Wu-Tang Shaolin Style**. По мнению тех, кому удалось поиграть в этот мордобой модных американских рэпперов, этот проект достоин особого внимания, которое мы ему, возможно, уделим в свое время.

Capcom

За всевозможными версиями **Resident Evil** для всех существующих платформ было очень трудно разглядеть демонстрируемый на стенде этой компании демо-ролик их новой игры для **Naomi** (а значит и для **Dreamcast**) под названием **Spawn**. Но не пугайтесь, это не новая версия ужасной игры для **PlayStation**, главным героем которой был любимец американской детворы, жуткий тип по имени «Мразь», а совершенно новая трехмерная сетевая драка для четырех игроков, которая в конце этого года поступит в залы игровых автоматов. Первые впечатления у видевших эту демку были сугубо положительные, так что будем ждать появления ее первых качественных скриншотов.

Electronic Arts

Не смотря на то, что линейка игр от этого издательства, анонсированная для персонального компьютера, из года в год становится все лучше и лучше, с играми от **EA** для приставок, к сожалению происходит нечто совершенно обратное. Но, похоже, **Electronic Arts** это совершенно не волнует, так как не смотря на все это она продолжает оставаться крупнейшим независимым издателем игр как для **PlayStation**, так и для **Nintendo 64**, еще раз доказывая банальную истину, что продать можно любую вещь, была бы верной ее рекламная кампания. Но не об этом сейчас речь. Среди многочисленных спортивных игр с приставкой 2000, мы все-таки смогли разглядеть пару достойных упоминания проектов, о которых не стыдно было бы вам рассказать. Во-первых, это, конечно, **Road Rash Unchained** — продолжение когда-то безумно популярной серии гонок/драк на мотоциклах, которое, похоже, было возвращено ее новыми разработчиками к своим истокам. По сравнению с ее предшественницей, непосредственно драке в этом проекте было уделено гораздо больше внимания, когда как гоночная часть игры, по мнению многих, стала намного более проработанной и интересной.

Вторым проектом, который заинтересовал посетителей **E3** на стенде **EA** стала вполне



e@shop
http://www.e-shop.ru

Аксессуары для компьютера
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3

Открылся филиал
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

Wing Man Formula Force Производитель: Logitech	Joystick Wing Man Extreme Производитель: Logitech
\$199.00	\$59.99
Formula Sprint Производитель: Thrustmaster	Formula Super Sport Производитель: Thrustmaster
\$95.99	\$129.00
Joystick Wing Man Warrior Производитель: Logitech	Joystick Gamestick Производитель: CH
\$63.69	\$35.99
X Terminator Производитель: Gravis	Mouse Pilot plus (OEM) Производитель: Logitech
\$69.99	\$19.99
PC Game Pad Производитель: Gravis	Mouse Serial PS/2 Производитель: Microsoft
\$14.99	\$9.99
Black Hawk Производитель: Gravis	Pilot Mouse Serial (OEM) Производитель: Logitech
\$39.95	\$59.99
Fire Bird 2 Производитель: Gravis	5x DVD-Rom Производитель: Sony
\$33.95	\$99.99
Fusion Game Pad Производитель: Thrustmaster	Top Gun Platinum Производитель: Thrustmaster
\$49.95	\$179.95
Top Gun Производитель: Thrustmaster	F-22 PRO Производитель: Thrustmaster
\$177.95	\$117.95
F-16 FLC Производитель: Thrustmaster	Elite Rudders Производитель: Thrustmaster
\$85.95	
Attack Thorttle Производитель: Thrustmaster	

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры
вышедшие в США.

e@shop

http://www.e-shop.ru

Компьютерные игры
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

Открылся филиал
в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3



\$79.95

Mario Party
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$72.99

Star Wars: Rogue Squadron
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$75.99

Castlevania 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$89.99

Super Smash Brothers
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$79.99

Turok 2
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$79.99

Zelda 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$75.99

Beetle Adventure Racing
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$89.99

V-Rally
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$89.99

Star Wars Episode I: Racer
Система: Nintendo 64 (NTSC)



\$75.99

California Speed
Система: Nintendo 64



\$32.99

Rumble Pack
Система: Nintendo 64



\$39.99

Expansion Pack, 4 MB
Система: Nintendo 64



\$68.39

Принтер черно-белый
Система: Game Boy



\$57.59

Game Boy в цветном корпусе
Система: Game Boy



\$74.99

Камера
Система: Game Boy



\$34.99

Controller разноцветный
Система: Nintendo 64



\$109.99

Game Boy Color
Система: Цветной Game Boy



\$79.99

Перчатка-джойстик
Система: Nintendo 64



\$44.99

Wario Land II
Система: Game Boy (color)



\$23.19

Jungle Book
Система: Game Boy



\$22.49

Metroid II
Система: Game Boy



\$38.69

Gran Turismo
Система: Sony PlayStation (PAL)



\$42.99

GEX: Enter The Gecko
Система: Sony PlayStation (NTSC)



\$46.69

Resident Evil 2
Система: Sony PlayStation (NTSC)

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры
вышедшие в США.

достойная игра от **Fox Interactive** (которая будет самостоятельно распространять ее у себя на родине) **Die Hard Trilogy 2**. Разработкой этого продолжение когда-то популярной игры сегодня занимается совсем иная команда, что, на самом деле, ей пошло только на пользу.

Konami

Единственным новым проектом **Konami** на **E3** была показанная на видео новая версия их популярной серии **Castlevania** для **Dreamcast**, полное название которой звучит как **Castlevania Resurrection**. Выход этой непонятной пока приключенческой игры, разработкой которой занимается американское отделение этой компании, намечен на начало следующего года и поэтому никакой конкретной информации **Konami** по этому проекту пока не сообщила. Тем не менее, она уже успела опубликовать несколько ее скриншотов, которые мы с радостью вам и демонстрируем.

Midway

Самый веселый американский издатель, работающий в основном с приставками **Midway**, продемонстрировал на выставке целую кучу по-своему интересных проектов, лучшим из которых, по общему мнению стал акрадный бокс **Ready 2 Rumble** для **Dreamcast**. Всем на удивление, эта игра настолько понравилась американцам, что некоторые из них даже поспешили назвать ее лучшей игрой для **DC** на этой выставке (патриотизм — штука серьезная). Но речь сейчас пойдет не о нем. На выставке **E3** данное издательство смогло продемонстрировать сразу 2 новых проекта из их вечной серии **Mortal Kombat**. Первой из них стала приключенческая игра для **PlayStation** и **N64** под названием **Mortal Kombat Special Forces**, которая, к сожалению, даже на фанатов не произвела должного впечатления. Не менее растревала случайных посетителей стенда и новая версия **MK** для **Dreamcast**, названная ее издателем **MK Gold**. На самом же деле это никакой не **Gold**, а **MK 4** с добавлением новых-старых героев из прошлых серий. Выглядит она вполне прилично, хотя мне лично непонятно, каким образом она сможет конкурировать с **Soul Calibur** или **Power Stone**. Следующий!

Nintendo

Приятным сюрпризом для многих на стенде **Nintendo** стал показ долгожданного продолжения безумно популярной гонки **Excitebike**, оригинал которой вышел более десяти лет назад еще на 8-битную **Nintendo**. Разработкой этой версии игры, которая будет являться, по сути, трехмерным вариантом оригинала, сегодня занимается американская команда **Left Field Production**, частично принадлежащая самой **Nintendo**. Не меньшим сюрпризом для нас оказался анонс инспирированной **Micro Machines** гонки **Mini Racers** от американской команды **Looking Glass**, неизвестно каким образом привлечший внимание **Nintendo**. Ничего конкретного по поводу этого проекта мы сказать пока не можем, так что ждите в скором времени полноценного анонса данной игры.

Sega

На выставке **E3** мы смогли впервые посмотреть на те проекты, которые готовит к дебюту приставки европейское отделение данной компании. В отличие от своего американского собрата, полностью сконцентрировавшего свое внимание на создании любимых американцами спортивных игр, **Sega Europe** решила привлечь к себе внимание более разнообразной линейкой игр, большинство из которых все еще находится в начальной стадии разработки. В более-менее завершенном виде были представлены лишь два проекта: стрелялка на танке **Red Dog** от **Argonaut Software**, очень сильно напоминавшая футуристическую версию сеговского хита для игровых автоматов **Desert Tank**.

А также первый проект для **Dreamcast** от принадлежащей **Sega** команды **No Cliche**, под названием **Toy Commander**. Последняя игра, по моему, заслуживает особого внимания. В ней ее создатели решили попытаться подойти к созданию игры буквально в лоб, построив весь игровой процесс на игре в различные детские игрушки. На самолетиках можно будет летать, на машинах можно будет ездить, ну и так далее. Для того же чтобы эта игра нам быстро не наскучила, **No Cliche** снабдила ее кучей миссий. Тем не менее, окончательные вердикт этому проекту пока ставить слишком рано, так как мнения по его поводу пока складываются диаметрально противоположные.

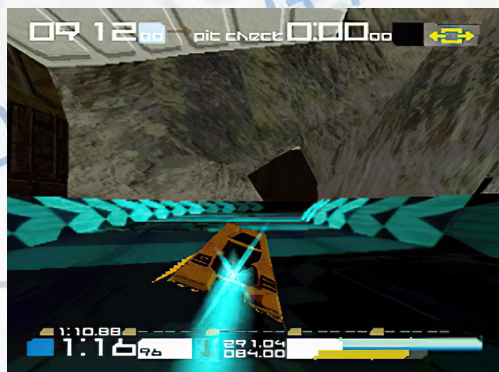
Sony/989 Studios/Psygnosis

Этот триумвират компаний, который, на самом деле, является одной и той же фирмой, на выставке **E3** представил целый парад сиквелов своих популярных в прошлом игр. Описать же всех их не составит большого труда, стоит лишь сказать, что они стали краше, больше и, возможно, лучше. Ниже мы приводим маленький список всех этих продолжений и прилагающиеся к ним скриншоты.

Jet Moto 3



Wipeout 3



Colony Wars Red Sun



Destruction Derby 3



Spyro 2



К счастью, это далеко не все, о чем мы хотели бы вам рассказать. Поэтому ждите следующих выпусков нашего журнала, в которых мы подробнее расскажем как об этих, так и о других интересных проектах, замеченных нами на **E3**.

StarWars Episode I: Racer

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Гоночная сцена в новых «Звездных Войнах» просто-таки предназначена для обязательного отражения в игровой индустрии. LucasArts не стала долго ждать...

Давным-давно, в далекой-далекой галактике... Не, не так. Давным-давно, в стране, которая уже скоро десять лет как перестала существовать, в маленьких подвалах стали появляться первые видеосалоны. На самом деле, салонами это было называть по нынешним меркам очень сложно — скорее, это были этикетки кассетные киноленты — один видеоманитфон, бывший в те времена предметом роскоши и показателем величайшего благосостояния человека, и три-четыре отечественных телевизора. Перед ними — десятка три скрипучих стульев, на стенах — плакаты, изображающие модных обнаженных женщин с лицом убитого бегемота. На стульях обычно сидели зрители (естественно, и я был в их числе). Билет стоил то ли рубль, то ли 50 копеек, не помню уже, короче. Старый стал.

Крутили в таких местах преимущественно месилов, где супергерой в одиночку мочит половину китайской мафии где-нибудь в Нью-Йорке, причем название фильма обычно отражало его суть: что-нибудь вроде «Американский Ниндзя-3» или «Месть Шао-Лина». Но крутили и фантастику. Именно там я и познакомился с первыми в своей жизни «Звездными Войнами» (это, если я не ошибаюсь, был «эпизод шестой: возвращение Джедая»). Помню, фильм меня поразило до глубины души (если вы думаете, что я тогда был молодой и впечатлительный, то уточню: он ВСЕХ зрителей поражаю до глубины души, потому что это были настоящие «Звездные Войны», и иначе быть не могло), и я ходил на него еще раз десять — на все свансы в течение всей недели (чем едва ни разорил бабушку и дедушку, у которых и тогда-то пенсия невелика была, а мое хобби и вовсе срубило семейный баланс под корень — прав-

да, теперь это к делу не относится). Это было неизбежно.

Потом, года через два-три, для меня наступила новая, интерактивная эпоха «Звездных Войн». LucasArts выпустила две игрушки: «X-WING» и «TIE FIGHTER» (не путать с «X-WING vs. TIE FIGHTER» — уточню еще раз, это было ОЧЕНЬ давно), которые нормально шли только на «трешках» (386-х машинах). Трешки у меня не было (и даже двухи не было), приходилось сидеть у друзей или в местном Центре Информатики. Часы баталий над разбитой клавиатурой и заезженной мышью (О! Сколько грызнов умерло от этих игр в муках...) отложились в памяти потрясающими воспоминаниями.

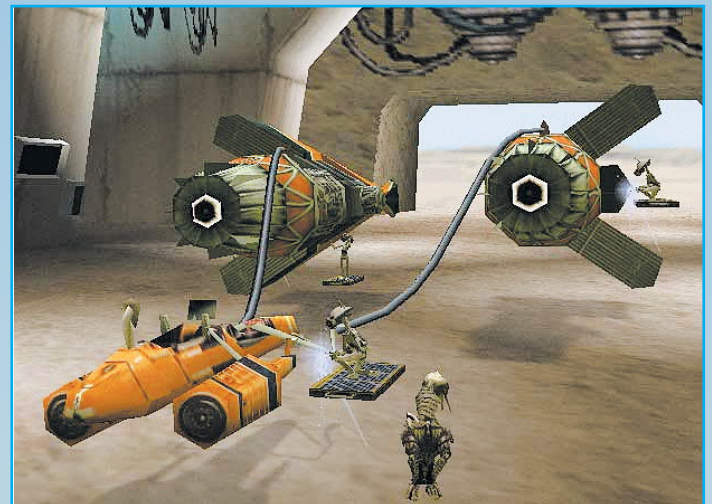
Шли годы. Видео и компьютеры появились в каждом третьем доме, а LucasArts выпустила еще целую кучу игр о «Звездных Войнах». При этом весь белый свет все это время занимал вопрос: а почему в свое время Спилберг стал делать звездные войны только с четвертого эпизода? А где же первые три? А когда они появятся, если появятся?

И вот дожили. Появилась, по крайней мере, ОДНА серия — «Episode 1: The Phantom Menace». В момент, когда я пишу эти строки, фильм с грохотом проходит по всем крупным кинотеатрам мира. А LucasArts, находясь, как говорится, на гребне волны, издает новую пару игр: Episode 1: Phantom Menace и Episode 1: Racer. Как несложно догадаться, речь сейчас пойдет о последней.

Racer — это, как и следует из названия, гонки. Причем не на автомобилях, не на самолетах и даже не на оленях. На неких Поддах. Под (POD) переводится примерно как «капсула» или «модуль», но это ни то и не другое. Это что-то вроде реактивных саней (э, не зря я оленей упомянул). Два турбореактивных двигателя на каких-то... назовем это антигравы, короче, ну а к этим самым двум двигателям,

жамы привязан пилот в маленьком кокпите. Вот такая конструкция — этот самый Под. Честно сказать — выглядит он маловразумительно и, на мой взгляд, не совсем в духе «Звездных Войн». Тем не менее, под появлением аж целой игры о гонках на таком странном транспортном средстве, естественно, существует почва. В «Episode 1: The Phantom Menace» есть эпизод, в котором Анакин Скайуокер — будущий (естественно!) Дарт Вейдер — участвует в гонках на Поддах где-то на Татуине. Наличие такого эпизода показало ребятам из LucasArts достаточным основанием для того, чтоб создать по небольшому отрывку из фильма целую игру. Нормально ли это — покажет время, но мне почему-то кажется, что кое-кому в этом маленьком мире вдруг показалось, что за всю историю «Звездных Войн» он зашиб слишком мало денег, и самое время сделать их еще, пусть и не самым удачным способом. Все знают, что любая игра — даже самая фиговая — будет отлично продаваться, если на нее повесить лейбл «Звездные Войны», а ведь «Рэйсер» еще и сама по себе вещь, в принципе, неплохая... Ну да ладно. Стало быть...

Стало быть, есть у нас эти самые Подды. Точнее, у нас их целый один в нашей личной собственности, а всего их в игре — 23 (в начале выбираешь себе понравившийся, и вперед). Под — штука быстрая, средняя скорость такого — около 600 километров в час. А когда их на старте десятков — это хана всем вокруг. Посему трибуны зрителей находятся не на протяжении всей трассы, а буквально на отрезке протяженностью в 250-300 метров. А дальше... дальше начинаются ландшафты — то, собственно, из-за чего и стоит играть в «Рэйсер». Трассы содержат минимум деталей и в то же время невероятно красивы — будь это шахты-штольни или замерзшие реки, или каньоны. Описывать бесполезно — это надо увидеть и попробовать. Скажу только, что ребята из LucasArts умудрились отлично передать ощущение скорости — шестьсот километров в час, ни дать, ни взять. Особенно это бьет по мозгам, когда включаешь камеру, расположенную под Подом (то есть создается впечатление, что сам, в гордом одиночестве, летишь над землей). Трасс всего под три десятка, но открываются они не все сразу, а последовательно — выиграл одну — получи другую (каждая новая трасса расположена на новой планете). Перед каждой новой трассой — короткий видеоролик (между нами говоря, абсолютно бесполезный, так как сюжета игра лишена по определению, зато очень красивый).



После гонок — еще одна (обычно приятная) часть игры (из которой разработчики, как ни странно, умудрились сделать неприятную) — это техническое обслуживание и апгрейд Пода. Обычно в такого рода играх это — едва ли не самая приятная часть процесса. Но здесь... Здесь все убило интерфейс — невразумительный и... убогий, короче, интерфейс.

Для соответственных действий над Подом меню есть несколько пунктов — непосредственно «Апгрейд», потом «Приобретение новых комплектующих» и «Свалка». Изображают все три пункта одно и то же — причем невыразительно так изображают. Всюду купля-продажа деталей, причем их сразу же ТАК много, что разобраться нет никакой возможности. Присутствует элемент рыночной экономики (дословно): «...цена детали — 3100, торгивались на 1290, последняя цена — 1290...». Причем играющий к процессу торговли (и сбивания цены в частности) не имеет никакого отношения. Зачем тогда было писать первую цену? Чтоб показать, что экономика и базар, типа, есть? Верю. Верю, но с трудом.

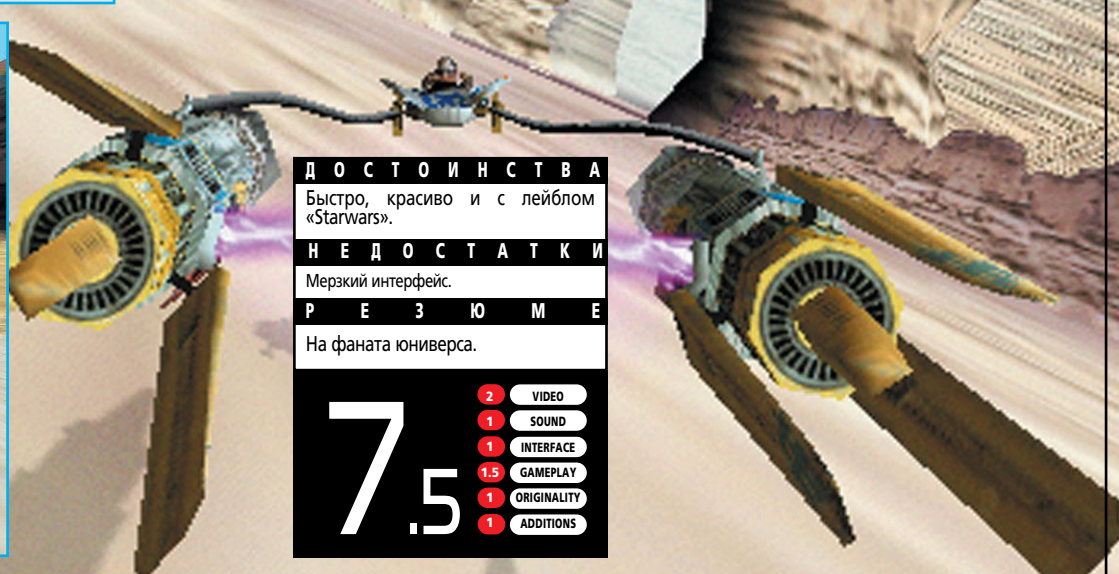
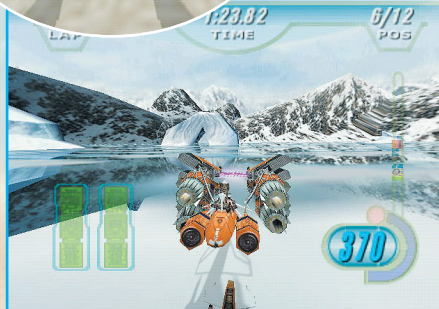
Есть и еще отдельные вещи, которые мне от-

кровенно не понравились. Например, вступительный мультик. Он должен задавать атмосферу, а тут... Тут что-то не то. Все слишком затянуто (мягко говоря), записана пара АБСОЛЮТНО лишних кадров... Не, на мультики из X-Wing vs. Tie-Fighter не тянет. И даже на мультик из просто X-Wing не тянет. Не то. Еще мне показалось, что у Анакина лицо — как будто по нему долго медным тазом били, но это уже личное. Остальным зрителям может просто показаться, что элементарно не хватает атмосферы фильма.

Правда, обратное из всех сил пытаются доказать музыке. Она — «родная» (слышавшие отдельный саундтрек к «Звездным Войнам» меня поймут, прочим рекомендую послушать), она просто вытягивает отдельные моменты.

Ну да ладно, давайте итоги подводить. Игра получилась, как говорится, на любителя. Проникся — играй, любишь «Звездные Войны» — играй. Остальным надо посмотреть и решить, прониклись/любят они или нет. Но попробовать стоит. Всем и каждому. Полюбому.

СИ



ДОСТОИНСТВА
Быстро, красиво и с лейблом «Starwars».

НЕДОСТАТКИ
Мерзкий интерфейс.

РЕЗЮМЕ
На фаната юниверса.

7.5

2 VIDEO
1 SOUND
1 INTERFACE
1.5 GAMEPLAY
1 ORIGINALITY
1 ADDITIONS

Star Wars. Episode I: The Phantom Menace

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Phantom Menace - главная «официальная» игра Первого эпизода. Весьма своеобразное творение. Забавное. Красивое. В меру раздражающее. Более-менее интересное...

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action
ИЗДАТЕЛЬ: Lucas Arts/Activision
РАЗРАБОТЧИК: Big Ape
ТРЕБОВАНИЯ: Pentium 200 MHz, 32MB RAM,
Win/95/98
К КОМПЬЮТЕРУ: www.lucasarts.com
ОНЛАЙН: Expendable, Apocalypse
АЛЬТЕРНАТИВА:

С некоторых пор стало модно говорить о том, как бесцельная Lucas Arts на протяжении десятка лет эксплуатирует несчастные «Звездные Войны». Дескать, это неправильно, игра должна быть сама по себе, а фильм сам по себе. «А вы можете себе представить, чем была бы бездарная аркадная поделка **The Phantom Menace** без великих «Звездных Войн»?» — слова, произносимые в качестве самого уничтожающего аргумента вообще не имеют под собой никакого основания. Представьте себе, я вовсе не собираюсь рассматривать игру вне фильма, поскольку они слишком уж связаны.

Как ни странно, **The Phantom Menace** мне почему-то больше всего напомнил Rebel Assault. И если разобраться, то в этих играх можно найти много общего. Но больше всего их сближает одно-единственное достоинство — они простые. Они простые и сделаны с таким расчетом, чтобы мы хорошенько отдохнули, расслабились, не размышляя о количестве полигонов и тонкостях игрового процесса. **Phantom Menace** — именно такая игра, в которой надо только лишь получать удовольствие.

О том, что без фильма творение Lucas Arts — ничто, говорит не только название. Достаточно взглянуть на основное меню, чтобы понять, чем нас решили угостить разработчики. Видеофрагменты на месте обычных названий обычных опций — это, надо признаться, отличная находка. А сама игра весьма точно копирует сюжет долгожданной первой части «Звездных Войн». По крайней мере, самые основные эпизоды фильма оставлены в **The Phantom Menace** практически безо всех изменений.

Как я уже говорил, все очень просто. Игроку предстоит носиться по сравнительно большим уровням в роли Оби-Вана, иногда — Кви-Гона, а иногда — и некоторых других персонажей, махать лазерным мечом, стрелять из бластеров и решать нехитрые головоломки. Все это с видом от третьего лица сверху (совсем сверху). Играть интересно хотя бы потому, что у нас есть возможность посмотреть фильм в очень оригинальном ракурсе. Если бы этого не было, **The Phantom Menace** вряд ли вызывал бы какие-то чувства, кроме жуткого раздражения от (цитирую) «бездарной аркадной поделки».

Прохождение особенной сложностью также не отличается. Как-то конкретные задачи перед нами, как правило, не стоит, просто надо добежать до определенной точки на уровне. На уровне есть двери, лифты, кнопки и враги. И всего-то надо нажать на все кнопки, открыть все двери и перебить тех врагов, которые особенно мешаются. А это ОЧЕНЬ просто. Враги представлены в основном в виде хлипких роботов, идентичных тем, что в фильме. Основное оружие — лазерный меч. Это, кстати, средство не только атаки, но и обороны — выстрелы туповатых роботов легко и эффектно отбиваются. Правда, не автоматически, игроку для этого приходится почаще разма-



хивать мечом. Есть несколько красивых приемов, но несколько огорчает то, что почему-то могучие джедаи не могут пользоваться мечом в процессе совершения прыжка. Это тем более удивляет, что из бластеров в прыжке они очень охотно стреляют. Впрочем, бластеры следует использовать лишь в самых крайних случаях. Обычно достаточно одного лазерного меча, с помощью которого можно легко раскидать несколько десятков роботов, ведущих шквальный огонь. Ну, а если чего-то не получается, то можно попробовать предварительно расшвырять врагов силой или забросать специальными гранатами или все-таки чуть-чуть пострелять из бластеров. Не стоит забывать, что время от времени нам помогает напарник (Оби-Ван или Кви-Гон — в зависимости от ситуации), полностью на которого полагаться, правда, не стоит.

В процессе прохож-

дения нам предстоит встретиться и поговорить с огромным количеством NPC, что несколько странно для подобной игры. Хотя и, вне всяких сомнений, приятно. Так, например, если вы заблудились и не знаете, что делать на первом уровне, то вам стоит либо забыть о компьютерных играх в принципе, либо поговорить с услужливым дядей, который подскажет, что надо уничтожить генератор. Дядю, кстати, как и всякого другого NPC тоже можно убить, правда, не всегда это поощряется. Впрочем, NPC могут помогать не только советами, но и чем-то более материальным. К примеру, если принести умирающему чуваку воды, то он в благодарность отдаст какие-то боеприпасы. Таких ситуаций очень много, не говоря уже о том, что есть целые уровни, посвященные спасению королевы или Джар-Джар Бинкса, которого упекли в тюрьму суровые соотечественники. Кстати, на другом уровне этот Джар-Джар Бинкс, тот самый полукровка который был в фильме, поможет выбраться из джунглей.



Интерактивность на этом не заканчивается. В некоторых (но только в некоторых!) случаях можно даже пострелять из больших пушек. Весело, но мало. Уровни очень разнообразны и кажутся живыми благодаря большому количеству маленьких деталей. Птички, рыбки — все это, представьте себе, до сих пор способно впечатлять.

К безусловным недостаткам следует отнести управление. Джедаи очень неторопливо поворачиваются. Даже слишком неторопливо. Для такой аркадной игры это ужасно. Косая трехмерность способна взбесить еще больше. Совершенно непонятно, каким принципом надо руководствоваться, чтобы понять, на какие платформы можно залезть, а на какие — нет. Я уже не говорю о веревках и лианах, протянутых над пропастью. Чтобы джедаи благоразумно сделали то, что от них требуется, с первого раза — такого не бывает практически никогда. Или вот, например, такой невинный эпизод, когда из бластера следует попасть по летающему дроиду. Вы, возможно, будете шокированы, но, чтобы его уничтожить, приходится залезть на камень, чтобы быть с ним на одном уровне. То есть трехмерность тут чересчур трехмерная. Бывают, разумеется, и баги. Особенно веселит, когда главный герой неожиданно для всех проваливается между полигонами в пугающее ничто.

Как ни странно, никаких претензий нет к камере. Не то, чтобы она ведет себя совсем уж идеально, но, по крайней мере, не мешает, что не может не радовать. Правильно решена проблема и с маленькими закрытыми помещениями. Вместо того, чтобы извращенным способом загнать камеру в угол, как делаете не буду говорить кто, разработчики благодушно разрешили потолку в таких случаях исчезать.

Вообще о графике ничего однозначного сказать нельзя. Она не хорошая и не плохая. Так,



например, простейшие полигональные модели персонажей производят удручающее впечатление, а то, как разваливаются уничтожаемые роботы, заслуживает восхищения. Уровни сами по себе очень красивые, но некоторые их детали поражают своей недоработанностью. Анимация главных персонажей очень даже ничего, а сами они, откровенно говоря, уродливы. Но, в общем, о графике не особенно сильно беспокоимся, главным остается все-таки сама игра.

Напоследок скажу, что перед вами второй вариант review по **The Phantom Menace**. Первый был забракован по причине того, что игра в нем безжалостно уничтожалась безжалостным критиком. Причем уничтожалась, в принципе, вполне справедливо. Графика устаревшая, игровой процесс недоработанный — все это отчасти правда, но... Я, например, не могу назвать себя яростным фанатом «Звездных Войн», и именно поэтому, думаю, что имею право позволить себе это «но». Игра, в целом, хорошая, и с этим ничего не могут поделать даже многочисленные недостатки, самые главные из которых я добросовестно перечислил. Конечно, если вы «Звездные Войны» ненавидите, то **The Phantom Menace** покажется вам стопроцентной лажей. Если фильм вам просто нравится, то и игра понравится — это я гарантирую. Проверено.

СИ

ДОСТОИНСТВА
Все очень просто, но в то же время разнообразно.

НЕДОСТАТКИ
Устаревшая графика, много багов, недостатки управления

РЕЗЮМЕ
Это действительно «игра на любителя». Хм... Покажите-ка мне «нелюбителя»!

6.5

1 VIDEO
1 SOUND
1 INTERFACE
1 GAMEPLAY
1.5 ORIGINALITY
1 ADDITIONS



Official FORMULA 1 racing

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Так уж случилось, что со времен выхода в 1995 году неповторимой F1 Championship от Джеффа Краммонда и Microprose, приличных симуляторов первой Формулы не появлялось. Несмотря на официальную лицензию, о творении Eidos добрых слов вы, наверное, не услышите.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: автогонки
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Lankhor
ТРЕБОВАНИЯ: P-166, 32 MB RAM,
DX6-совместимая soundcard
К КОМПЬЮТЕРУ: www.eidos.com
ОНЛАЙН:
АЛЬТЕРНАТИВА: любые гонки Формулы-1

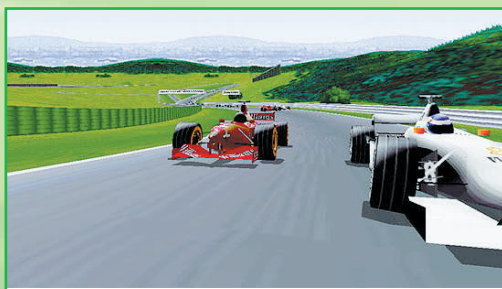
Сказать по правде, смотреть по телевизору Формулу-1 я не люблю. Ну что это за удовольствие — часами сидеть перед ящиком и наблюдать, как огромное количество пилотов пытается справиться с управлением на очередной мокрой дороге или где-то там еще непонятно где. Мое любимое место в любых автогонках — это когда кто-то разбивается, машина сгорает, а пилот чудом остается жив. Я знаю, что подло так рассуждать по отношению к какому-нибудь французскому или английскому парню, но поделаться ничем с собой не могу. Правда, показывают мои любимые кадры крупным планом и полностью почему-то вовсе не во время трансляции автогонок, а в программах типа «Вы Очевидец», что, впрочем, обаяния у таких не отнимает.

Однако, игрушка, о которой сейчас пойдет речь, как ни странно, абсолютно безобидна и безвредна — в ней нет ни волшебных превращений автомобиля в пылающий огненный шар, ни столкновений с бабушками на сыром перекрестке — в ней вообще перекрестков нет. Зато в ней (или у нее — как правильно-то?) есть лицензия FIA — FEDERATION INTERNATIONALE DE L'AUTOMOBILE (международной федерации автомобилистов). К слову сказать, не каждая игра (даже самая продвинутая) может похвастаться подобной поддержкой (правда, как ни прискорбно, конкретно ЭТОЙ игре лицензия мало чем помогла, но только не подумайте о ней плохо... раньше времени).

Итак, это **Official FORMULA1 racing** от наших силиконовых друзей из Эйдос. Эх, ребята, продолжали бы вы лучше делать свой силиконовый сериал про свою силиконовую поддержку с силиконовой... правой ногой, а в большой спорт со своим силиконом не лезли бы. Ну да ладно. На самом деле, это я просто по старой памяти на них злюсь, а если всерьез, то в игре целая куча положительных моментов. Вот берем процесс с самого начала: заставочный видеоролик в **OF1R** — вещь вполне себе свеженькая, смотрится на одном дыхании (правда... убейте — чем-то напоминает рекламу бритвенных станков). Потом интерфейс: после какого-нибудь «Звездные войны эпизод 1: Рэйсер» — просто золотая вещь (в пря-

мом и переносном смысле) — удобный, быстрый, понятный. Правда, в настройках никаких глубоких опций тюнинга автомобиля я не нашел (предвижу крики квазифанатов «формулы»: «aaAaa! А как же реализм!?!»). Ребята, не бойтесь, здесь его немного, но в целом для приятного времяпрепровождения вполне хватает.), хотя искал хорошо. Зато нашел одиннадцать команд, за которые можно играть, и шестнадцать трасс, на которых можно играть. На каждой можно устроить тренировочный заезд, одну гонку или чемпионат. Поскольку первое и второе включено в третье, говорить будем только о нем — о чемпионате. Там я нашел кое-какие действительно приятные нововведения: например, перед началом квалификационных заездов можно облететь трассу на вертолете — таким образом, в игру, получается, встроен еще и авиасимулятор (правда, увы — неинтерактивный, вертолетом управляет AI. А ведь после JSF можно было и что-нибудь посерьезнее запихнуть в игру). Облетели? Ну а теперь — всё, сразу за баранку...

И вот тут-то начинаются вещи, которые описанию поддаются плохо (хоть и называются геймплеем), но зато видны хорошо и невооруженным взглядом. Во-первых, появляюсь я за рулем и вижу, что трава за бордюром психоделично-желтого цвета. Странно, думаю: наверно, это одна трасса такая. Потом посмотрел на других треках — то же самое. Похоже, что трассы для Эйдос раскрашивал дальтоник (либо приколост большой). Ну да ладно, думаю, поехали. Поехал. Сразу же нашел себе большой и красивый кусок забора, в который и вошел под прямым углом. Выяснилось, что без джойстика в эту игру вообще лучше не садиться играть — на клавише ни в один поворот войти не удастся. Правда, для фанатов клавиш существует ряд опций в настройках — таких, как «помощь при входе в поворот» или «помощь при торможении», но это уже — согласитесь — полный бред. Кто машину-то ведет: я или «помощь при...»? Ладно, подключил джойстик. Неожиданно для себя обнаружил, что ездить мне



понравилось. Процесс очень быстрый и вполне себе безболезненный. Машины к трассе почему-то как бы приклеены (вот! Первый удар по реализму) и, фактически, неуязвимы друг для друга — бортуясь сколько хочешь. Максимум, что мне удалось сделать со своей — это погнуть антикрыло (причем, для меня осталось загадкой: как я это сделал? Задом-то ни об кого не бился... и мне в зад никто влететь не успел) и сорвать шину с переднего правого колеса (боднул стену на скорости около 150 км/ч. Где справедливость? Машину даже не тряхнуло практически.).

Поразили отдельные графические решения. Вот все нарисовано прилично: машины, деревья... И тут на тебе — трибуна со зрителями. Точнее, с ярко-разноцветной простыней, размалеванной под головы пестрой разношерстной толпы. Ребята, это хана. Выглядит — похабней похабного. Если в других играх это до сих пор как-то проходило, то в этой по каким-то необъяснимым причинам — не пройдет никогда, уж ОЧЕНЬ бросается в глаза. Так что проезжая мимо трибун — не смотрите на них, нечего портить себе зрение и нервную систему. Блин горелый, мы живем в век всяких «Вуду-2» и



прочей фигни, и вот те на — вынуждены смотреть на яркие коврики с наклеенными диспропорциональными цветными пятнами вместо зрителей. Абыдно, да? Самое время порадовать геймеров каким-нибудь новым решением этой проблемы. Ау, девелоперы!

Поразовало дикое количество камер, с позиций которых можно наблюдать за перемещениями своего транспортного средства — вплоть до камеры, установленной на вертолете (Во где лафа! Человеку, который сможет так вести машину, надо будет поставить памятник... нерукотворный.). Когда чего-то много — это всегда хорошо, даже если речь о камерах идет =).

Кстати, о камерах в частности и о кино и телевидении в целом. Весь ход гонки хоть и не озвучивается спортивными комментаторами, но зато оформлен как TV-показ гонок. Приятно созерцать на



экране до боли в суставах знакомые таблицы позиций в общем зачете и осознавать, что первая строчка (как правило) твоя.

Теперь еще чуть-чуть о хорошем. Звук в игре... очень даже ничего себе приятный. Зрители орут как живые — очень хочется заехать на плоскую трибуну и подавить их всех там на фиг, чтоб не орали. Моторы работают отлично — никакой синтетики в звуке движков не ощущается, все живое. Это здорово. Музыки, к счастью, нет — а кому она на фиг нужна в такой игре?

Итак, подводя итоги, скажу: кое-что авторам однозначно удалось. Прежде всего это легкий и нетребовательный вполне красивый движок, с которым игра смотрится отлично. Кроме того, удобный интерфейс и минимум технических подбоек делают эту игру доступной каждому. Но все же игра оставляет ощущение некоторой недоделанности. Начиная с подборки текстур и заканчивая физической моделью. Если бы эти просчеты были исправлены — тогда все было бы совсем хорошо. А так — игра для фаната. Однозначно.

ДОСТОИНСТВА	
Быстрая, линейная, простая как бревно игрушка, всем понятная и доступная.	
НЕДОСТАТКИ	
Слабенькая графика, отсутствие приличной физической модели нанесения повреждений.	
РЕЗЮМЕ	
С пивом потянет, а фанат формулы — и без пива проглотит.	

5.0

1 VIDEO
1 SOUND
1 INTERFACE
1 GAMEPLAY
0 ORIGINALITY
1 ADDITIONS



Aliens vs Predator

Леонид
АКИНШИН

Alien

Чужой в игре **Aliens versus Predator** является, пожалуй, самым непривычным для нас персонажем. Это монстр, существо, живущее за счет убийств, за счет поедания тел своих многочисленных жертв. Ясно, что подобный образ жизни не способствует долголетию практикующего его индивидуума, в связи с чем играть за Чужого столь же непросто, как и за Морпеха, и куда сложнее, чем за величественного Хищника. Чужой, маленькая, яростная и опасная тварь, погибает злобно и быстро, с легкостью бродячей собаки.

Самое главное условие выживания Чужого — это правильное питание. К еде относятся люди, вооруженные пистолетами, камикадзе с бутылками с зажигательной смесью, а также израсходовавшие свой огневой запас огнеметчики и, наконец, самое изысканное блюдо: простые и ничем не вооруженные смертные. Эти существа — драгоценность, подарок судьбы. Бережно подходите к ним, аккуратно откусывайте им головы и затем уже влезайте копошиться в их внутренностях.

Если в вашей версии **AvP** у Чужого нет прицела, наклейте в центре экрана кусочек скотча и нарисуйте прицел на нем! Не пренебрегите этим мудрым советом опытного откусывателя голов: чтобы ваш Чужой смог совершать акты обезглавливания живых людей или трупов, вам теперь будет достаточно просто помещать прицел на голову последних и нажимать кнопку «огонь». Согласитесь, это куда проще, чем всякий раз судорожно пытаться поймать вожака голодной некий абстрактный «центр экрана», никак и ничем не отмеченный.

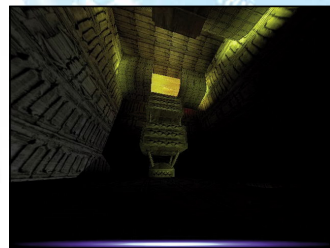
Episode 1

Этот уровень является «обратным» к уровням **Bonus 3** для Хищника и **Bonus 4** для Морпеха. Вопреки сложившейся традиции, первый уровень для Чужого является одним из самых сложных его уровней.

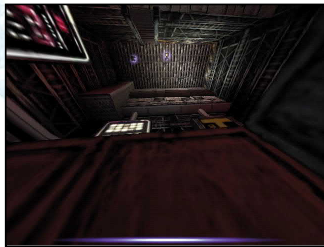
Выбравшись из красной норы и уткнувшись носом в стену, нажмите на кнопку «присесть»: до тех пор пока вы ее удерживаете, вы можете передвигаться по стенам и потолку. Лезьте прямо на стену, что перед вами. Оказавшись в помещении с ревушим в его центре вертикальным столбом огня, залезайте на одну из



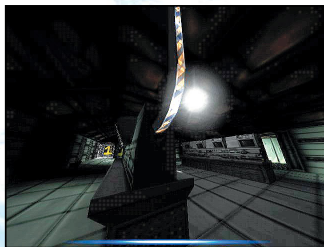
двух полых колонн и прыгайте внутрь. Обнаружив некоторое время спустя прямо перед собой две висятые на потолке залушки, под-



ползите к ним и сломайте то, на чем они держатся. Перекрыв огонь, возвращайтесь теперь назад к месту, где вы видели огненный столб и падайте в ту квадратную дыру в полу, из которой он шел. Через один из идущих от неработающего лифта коридоров вы сможете попасть в помещение с 4-мя вентиляционными решетками. Теперь вам придется исследовать местную систему вентиляции. С ее помощью вы сможете добраться до каждого из 4-х висятых на стенах электрических ящиков, которые вам необходимо сломать, чтобы открыть ла-



боратории. Подойти к этим ящикам честно и открыто невозможно: они защищены автоматическими пулеметами. Получив таким образом доступ в лаборатории №1 и 2, сломайте в каждой из них все идущие от приборов трубы, после чего спуститесь на включившемся лиф-



те вниз, а затем еще немного вниз. Найдите две открытые двери, за каждой из которых стоят по два автоматических пулемета. Сломайте четыре открывающих створки этих дверей устройства и прыгайте в разверзшиеся пе-



ред закрывшимися дверями отверстия в полу. Вскоре вы попадете в помещение с гигантской статуей Чужого. Залезайте на противополож-

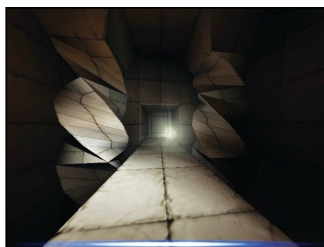


ную стену этого помещения и идите по норе в родной Улей. Там вас любят и ждут.

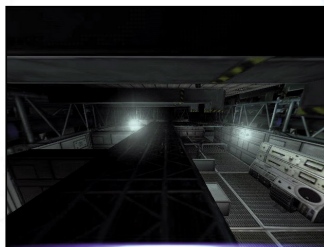
Episode 2

Этот уровень является «обратным» к уровню **Bonus 4** для Хищника.

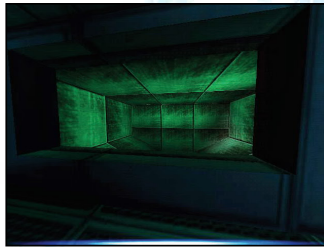
Очень простой уровень. Через дырку в потолке вы попадете в широкий колодец квадратного сечения. Лезьте на самый его верх, на горизонтальную массивную балку и идите по ней к одному из ее концов: там находится скрытая дверь. Дальнейший образ ваших действий прост до примитивизма: старайтесь пе-



редвигаться все время по вентиляциям и проходящим под потолками мостикам, спускаясь



вниз и пользуясь дверями только в том случае, если ваш путь по верхнему уровню оказывается невозможным, и при первой же возможности вновь забираться наверх. В конце вашего пути, разбив стекло, прыгните в окно и

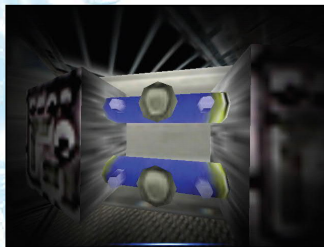


пройдите немного вперед.

Episode 3

Этот уровень является «обратным» к уровню **Bonus 3** для Морпеха.

По наклонной лесенке лезьте в вентиляцию, затем падайте из нее в комнату. Найдите трехъярусное помещение с проходящей посередине вертикальной лестницей. Поднимитесь на площадку, находящуюся между 2-м и 3-м ярусом, и подерите немного когтями две пары проходящих там горизонтальных труб, после чего идите в дверь второго яруса. Чтобы



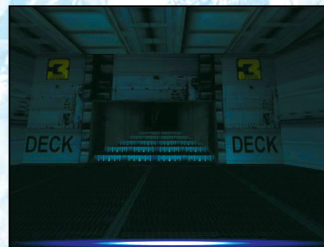
открыть следующую дверь, вам придется сло-



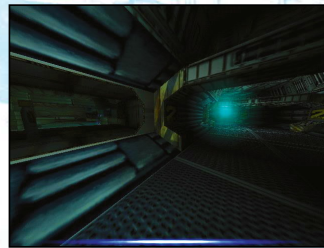
мать белый запор, находящийся справа от нее на стене. Некоторое время спустя через находящуюся в центре потолка похожей на кают-компанию помещения решетку вам придется залезть в вентиляцию. Проникнув на третий ярус уже известного вам помещения, идите по



нему в дверь, а за ней опять лезьте в венти-



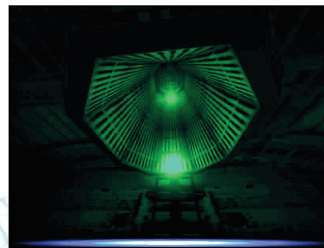
цию, через которую вы попадете прямоком на некую крестообразную конструкцию. Заметив слева от вас стекло, разбейте его и лезь-



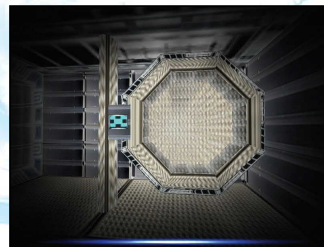
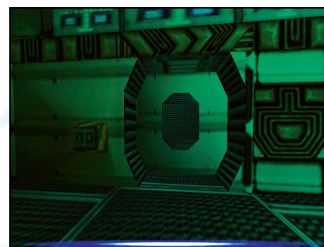
те в находящуюся за ним комнату: так вы избежите смерти от пуль двух автоматических пулеметов. Выйдя в коридор, идите налево и, обнаружив там еще один «крест», лезьте в вентиляцию через расположенную над ним решетку. В итоге вы попадете на странную цилиндрическую конструкцию, висющую в центре большого зала. Спрыгивайте вниз и идите по коридору, затем опять лезьте в вентиляцию. Спрыгивайте в лифтовую шахту, убивай-



те находящегося там человека и, посмотрев через стекло на космический челнок, возвращайтесь наверх по той же самой шахте. Идите в расположенную рядом с шахтой дверь первого яруса, а затем лезьте вверх по зеленому колодезю. Поднявшись наверх, найдите в стене



похожую на люк дверь, сломайте закрывающий ее запор, затем еще один и, наконец, разрушите все квадратные штучки, висящие на стенах скрывающейся за двумя дверями комнаты. Теперь у вас есть минута, чтобы вернуться к стеклу, за которым вы видели челнок. Дверь, что находится рядом с ним, теперь от-



крыта. Пройдя через нее к челноку, вы закончите уровень.

Episode 4

Этот уровень — «обратный» по отношению к уровню **Bonus 5** для Морпеха и, на мой взгляд, является самым сложным уровнем при игре за Чужого.

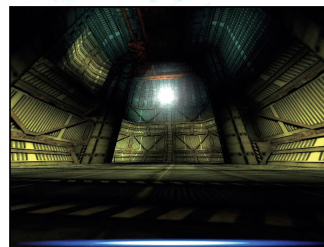
Лезьте по стене к находящейся на ней двери. Сломайте закрывающий эти двери белый за-



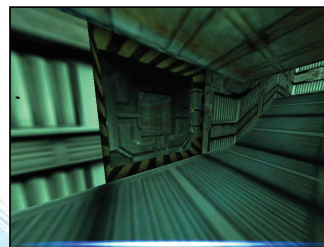
пор, затем решетку на потолке лифта и лезьте по странно изгибающейся лифтовой шахте все время вперед, стараясь как можно БЫСТРЕЕ проскочить под огнем автоматических пулеметов. Оказавшись в тылу у двух таких устройств, разрушите их, затем сломайте запоры



на двух больших дверях справа и слева от вас. Лезьте в одну из находящихся за дверями вентиляционных труб, а затем БЫСТРО забирайтесь в одно из двух освещенных отверстий, находящихся высоко в стенах огромного ангара. Сломав электрические ящики на косяках

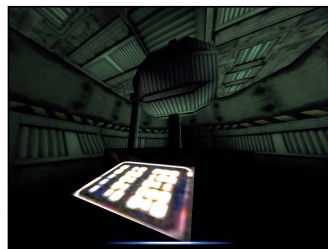


лифтовых дверей, откройте эти двери, после

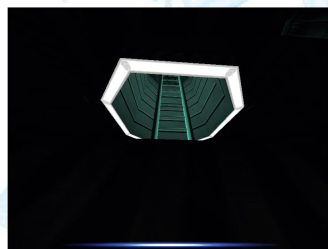


чего лезьте вверх по лифтовой шахте до первой решетки. Сломайте ее и выберите в помещении с двумя дверями, где, сломав закрывающие их запоры, в каждом из двух скрываю-

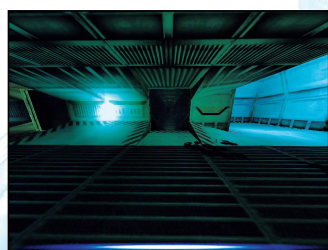
щихся за ними помещений разбейте пульта у турбинообразных устройств. Возвращайтесь в



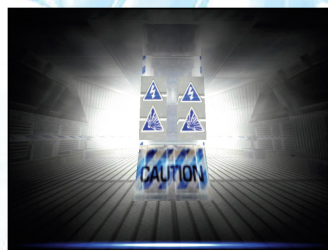
вентиляцию и лезьте вверх еще на один этаж, где поступайте так же с той лишь разницей, что комнатка с «турбиной» на этом этаже только одна. Теперь вам вновь предстоит лезть вверх, но уже не по вентиляции, а по колодцу с проходящей вдоль него вертикальной лестницей. На самом веру этого колодца вы увидите 4 ре-



шетки. Выбирайтесь через них аккуратно: там два автоматических пулемета! Откройте лифтовые шахты уже известным вам способом и лезьте вверх на следующий этаж. Вы окажетесь в помещении с тремя дверьми по правой и трем по левой его стороне. Из правых дверей бескончаемым потоком будут выходить разнообразно вооруженные полусонные люди. Для вас это настоящий рай земной, молочные реки и кисельные берега. Перебегайте от одной двери к другой и ешьте, ешьте, ешьте. Насытившись вдоволь, идите в одну из трех правых дверей и забирайтесь на второй этаж нахо-



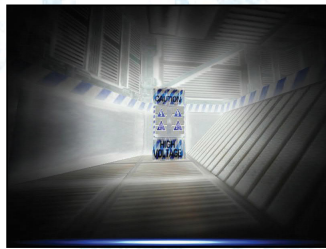
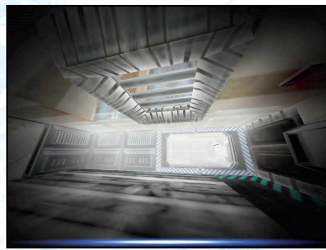
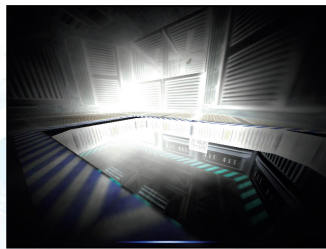
дящегося за ними двухэтажного помещения. Там вам необходимо сломать 4 электрощитка, после чего лезть в остановившийся вентиля-



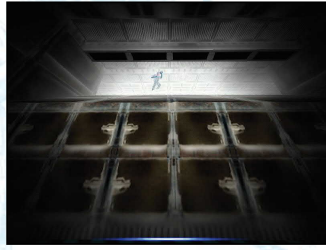
тор. Через него вы попадете в систему из 4-х маленьких комнаток, образующих вместе с соединяющими их 4-мя вентиляционными трубами квадрат. Двигаясь по этому квадрату про-



тив часовой стрелки, вы выйдете к установленному в одной из этих комнаток автоматическому пулемету сбоку и сможете его «убить». В каждой из этих комнаток вам надлежит сломать по два электрощитка, после чего на потолке одной из них сломать решетку и залезть в вентиляцию. Затем вы окажетесь в колодце с кучей больших вентиляторов, под потолком которого находится три хода. Через один из них вы сможете выбраться из колодца и через дырку в потолке прыгнуть в комнату со стеклянной стеной. Ломитесь сквозь стекла через все каюты до самой крайней комнаты, в которой вам нужно выбраться через в точности такую же дырку в потолке, как и та, через которую вы сюда попали. Сломайте два находя-



щихся в пространстве за потолком электрощитка, после чего лезьте в остановившийся вентилятор. Вскоре вы попадете в корытообразное помещение, по обеим сторонам которого при вашем появлении на втором этаже открываются две больших двери, за которыми нахо-



дится довольно много людей, некоторые из которых неплохо вооружены. Это очень опасное место! Немедленно лезьте по стене на второй этаж, после чего попытайтесь прорваться в находящуюся там дверь в коридор. Если последнее вам удалось, можете праздновать победу: выходящих по одиночке вслед за вами из дверей людшек убивать уже совсем несложно. Некоторое время спустя вернитесь на второй этаж корытообразного помещения и, сломав на двух находящихся там столах прямоугольные

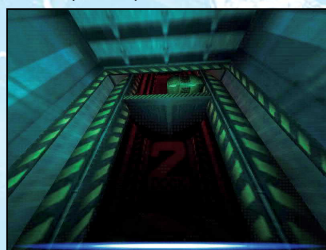


штуки с дырочками, закончите уровень.

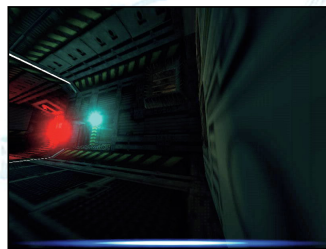
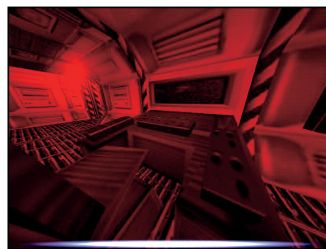
Episode 5

Этот уровень является обратным к уровню **Bonus 5** для Хищника. Для Чужого это самый легкий основной уровень.

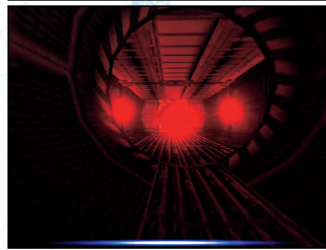
Прыгайте в круглую дырку в полу, поднимайтесь наверх по лифтовой шахте и затем падай-



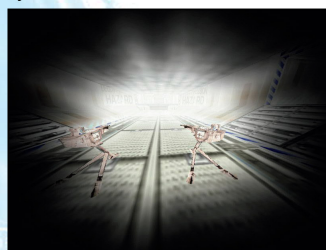
те в другую, более широкую шахту. Бегите к столу и ломайте на нем три дырявых прямоугольника. В корытообразном помещении, прыгнув вниз, сломайте 8 электрощитков, затем бегите к дверям в конце этого помещения и лезьте там в вентиляцию. Через нее вы попадете в другое «корыто». Быстро пересекайте его поперек и лезьте в вентиляционное отверстие, находящееся напротив того, из которого вы только что вылезли. Эта вентиляция приве-



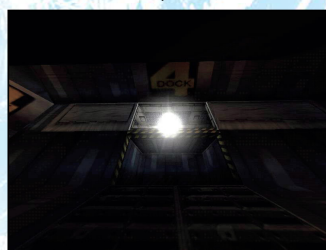
дет вас в это же «корыто», прямо под нос того самого автоматического пулемета, от которого вы только что так ловко сбежали. Быстро прыгивайте вниз и бросайтесь вправо, в мертвую зону. Сломав оба пулемета, разрушите 8 электрощитков, после чего лезьте в вентилятор на потолке. Дальнейший ваш путь не должен вызвать у вас затруднений: ломайте решетки и электрощитки, ищите остановившиеся вентиляторы, вентиляционные трубы и просто норы и лезьте в них, упав в какое-либо помещение,



ищите там следующую нору или вентиляцию и т.д. В конце концов, из очередной вентиляции вы попадете в помещение с закрытой дверью, за которой вас ожидают два пулемета. Сломайте 8 электрощитков и ОЧЕНЬ БЫСТРО бегите прямо на пулеметы и за них в мертвую зону. Это довольно опасное место; если вы за-

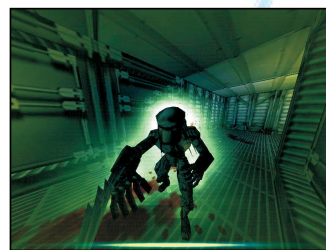


мешаетесь хотя бы на мгновение, стремительное движение в сторону пулеметов вместо вас продолжат ваши дымящиеся кишки. Залезайте по стене на второй этаж (Dock 4). Затем



через разбитое стекло, решетку на потолке лифта и лифтовую шахту вам предстоит подняться наверх и принять бой с Хищником. Как

ни странно, победить Хищника Чужому значительно проще, чем Морпеху. Просто бегайте вокруг него и непрерывно награждайте огнем. После того как Хищник погибнет, идите

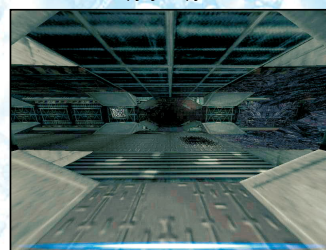


в конец коридорчика и заканчивайте уровень.

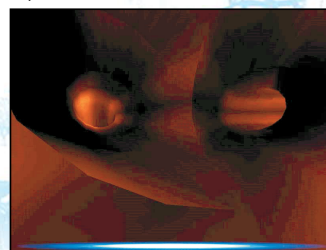
Bonus 1

Этот уровень является «обратным» к уровням **Episode 3** для Морпеха и **Bonus 1** для Хищника. При правильной последовательности действий этот уровень для Чужого оказывается на удивление простым.

Залезайте на возвышение, идите по нему прямо и падайте в трубу. В трубе идите налево до



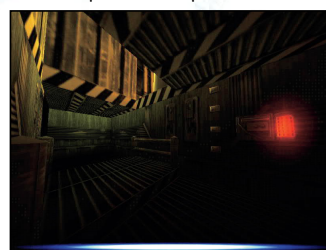
первого ответвления влево, затем лезьте в не-



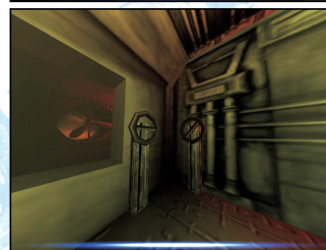
го и падайте вниз. Сломайте генератор и ищи-



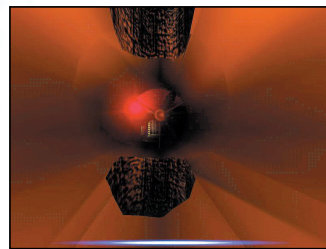
те в его окрестностях лифт. Поднявшись по-



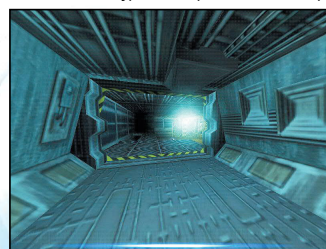
череду на двух лифтах и по изогнутой лестнице, лезьте затем по стене в находящуюся напротив этой лестницы дверь под потолком. Поверните оба колеса, затем идите в правый вен-



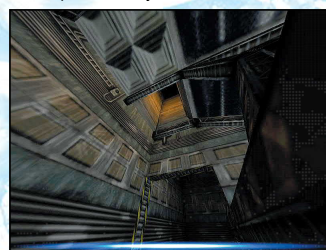
тилятор и падайте в находящуюся за ним дыру. Внизу найдите помещение, где начинает про-



хождение этого уровня Морпех. Идите в двери



и дальше по коридорам. В потолке находящегося сбоку от бронетранспортера помещения есть дырка. Лезьте туда, а затем начинайте вос-

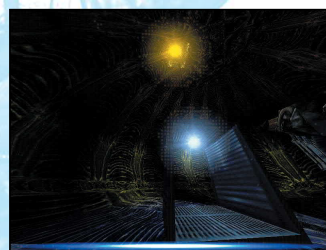


хождение к небесам по стене очень высокого прямоугольного колодца. Это конец уровня.

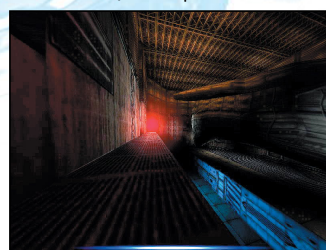
Bonus 2

Этот уровень является «обратным» к уровню **Episode 1** для Морпеха.

Лезьте по стене туда, откуда свешивается трос лифта. Оказавшись перед следующим лифтом,



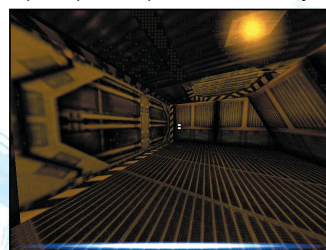
вновь лезьте вверх по стене. Идите вдоль стены по эстакаде, затем проходите по мостику



сквозь колонну. Вскоре вам встретится целый



ряд автоматических пулеметов. Услышав характерный издаваемый ими звук, не спешите заходить за очередной угол, а ищите на потолке вентиляционную решетку, заходите с помощью вентиляции опасным железкам в тыл и разрушайте их. В конце концов вы окажетесь перед закрытой дверью. Лезьте в находящуюся



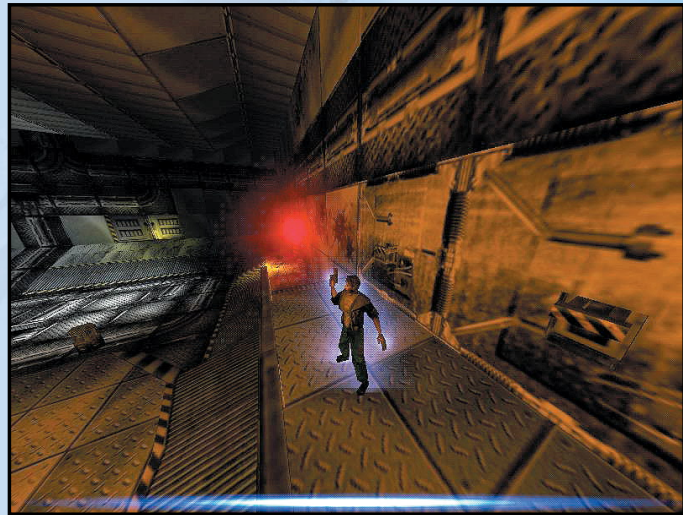
рядом с ней вентиляционную решетку. Кроме

той решетки, через которую вы в эту вентиляцию попали, вы обнаружите в ней еще две. Совершите спуск через каждую из них и оба раза убейте всех найденных вами людей. Вообще-то от вас требуется умертвить только двух глав Компании, но если вы сожжете всех двуногих, то наверняка не ошибетесь.

Bonus 3

Этот уровень подобен уровням **Episode 5** для Морпеха и **Bonus 2** для Хищника.

Ваша задача — убить трех офицеров и появляющегося после этого Хищника. По одному офицеру находится в двух ангарах, еще



один — в столовой, и в столовой же (или в коридоре между ней и лифтом) некоторое вре-

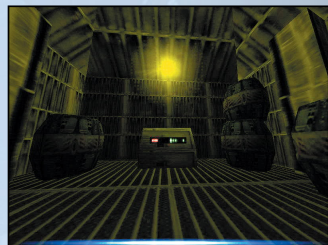


мя спустя вы найдете Хищника. Единственная серьезная опасность на уровне — автоматические пулеметы. Обходите их при помощи вентиляционной системы и не лезьте на рожон!

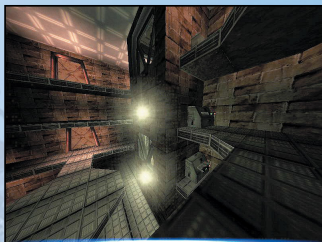
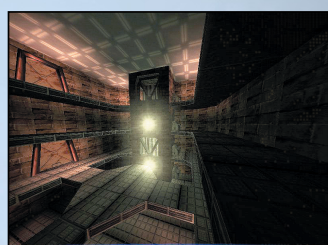
Bonus 4

Этот уровень является «обратным» по отношению к уровню **Episode 4** для Хищника.

Дойдя до лавы, лезьте по правой стене на самый верх на лестницу. Спрыгнув с лифта и оказавшись в норе, найдите и нажмите шкафообразную «кнопку», отключив тем самым



автоматический пулемет. Воспользовавшись лифтом, вы попадете в четырехуровневое помещение, на каждом этаже которого вам надлежит нажать по одной «кнопке», отключая



каждым таким нажатием по одному автоматическому пулемету. Не сражайтесь с находящимся здесь Хищником, это успеется. На первом этаже помещения падайте в дыру и идите



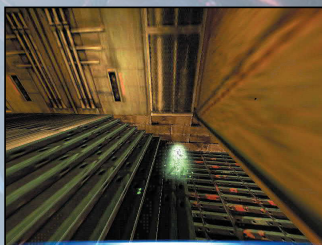
к ближайшей двери. Осторожно! За ней находится включенный автоматический пулемет! Быстро выскакивайте из двери и бегите влево за пулемет, разбивайте его и затем идите к ближайшему из двух крупных отверстий в стене. Взорвите закрывающие его бочки и идите



через него вперед и затем прямо в крупную дверь. Развернитесь, нажмите на скобу с про-



тивоположной стороны двери, а затем возвращайтесь назад и поверните налево. Там, поднявшись на самый верхний уровень помещения, нажмите на «кнопку», затем спрыгните вниз и приступите, наконец, к убийству

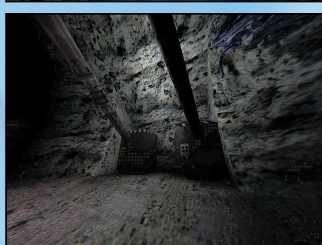
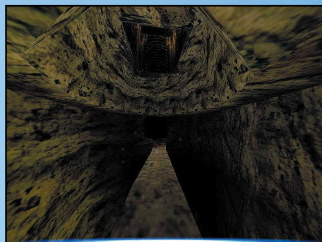


Хищника, не заботясь более ни о чем, кроме своей жизни.

Bonus 5

Этот уровень является обратным к уровню **Episode 5** для Хищника.

Дойдя до мостика через пропасть, не переходите по нему, а лезьте в дырку в потолке. Оказавшись перед огромной бочкой, сломайте оба стоящих рядом с ней устройства, а затем возвращайтесь к мостику и теперь уже воспользуйтесь им по назначению. Из пещеры, в которую вы попадете, есть два выхода. Воспользуйтесь левым, неосвещенным. Оказавшись в большом ангаре рядом с заведенным бронетранспортером, вновь лезьте в дырку в потолке. В пещере, куда вас приведет этот ход,



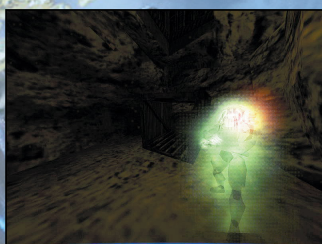
не спрыгивайте вниз к подножию следующей огромной бочки; пройдите через эту пещеру, как канатоходец, по кабелю и идите даль-



ше в следующую дырку в потолке. Сломайте находящийся перед вами пулемет, присядьте и, не спрыгивая и даже не заглядывая вниз, пересеките следующую пещеру ползком по карнизу, избег-



нув тем самым огня находящегося внизу автоматического пулемета. В последней пещере на ваших глазах из дырки в потолке падает лифт, а вслед за ним — Хищник. Убейте его — и будьте счастливы!



СИ



LANDS OF LORE III

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Не устали еще от постоянной смены дисков?
Тогда продолжаем...

ВТОРАЯ ПОРЦИЯ КВЕСТОВ ОТ ГИЛЬДИЙ

Так, после телепортации из логова амазонок вы вновь окажетесь около магического зеркала. Коварный Джакел начнет лепетать про то, что хлопоты с зеркалом — не более чем пустая забава, и лучше бы вам заняться поисками своей души... Но, естественно, сей лепет мы гордо пропустим мимо своих полудракоидных ушей и неукоснительно продолжим следовать собственным планам.

По лабиринту подземных пещер выбирайтесь на поверхность и следуйте к верхнему Глэдстоуну. Обратите внимание, что на вас начнут нападать всевозможные обитатели пещер — в основном скелеты и орки. Впрочем, противники они не столько опасные, сколько докучающие.

Выбравшись на свежий лесной воздух, двигайтесь к замку. Около телепортала к вулканическому миру разлито небольшое озеро лавы, через которое можно перепрыгнуть, обладая продвинутым скиллом прыжка (**advanced jump**).

В Глэдстоуне сразу посетите все четыре гильдии. Самое серьезное задание будет дано в гильдии Воинов. Его выполнению целиком посвящен следующий раздел. Отец Борис (гильдия клериков) попросит вас принести ему пять новых рецептов. Если вы следовали данному прохождению, то в вашем журнале должно быть с десяток рецептов, поэтому для выполнения квеста просто еще разок поговорите с настоятелем. Волшебница отправит вас с заданием на исследование еще одного портала, который находится недалеко от водопада. Схема исследования точно такая же, как и в предыдущем задании от гильдии волшебников — просто щелкните на эфирном облаке, когда подберетесь максимально близко к нему. Наконец, гильдия воров даст поручение выкрасть у одного из офицеров стражи королевское помилование (**pardon**). Найти стражника можно около замка (**Gladstone keep**). Ошибиться сложно, так как Сайрус выдаст целую тираду, едва увидев закованную в латы фигуру. Держитесь на небольшом расстоянии за спиной стража и, выгадав момент, щелкните курсором на поясе, к которому прикреплена нужная бумага. На всякий случай перед кражей сохранитесь.

После выполнения трех заданий гильдии в качестве вознаграждения усердствуют некоторые скиллы героя. Но не забывайте — остался еще один квест, выполнение которого намного более трудоемко и опасно по сравнению со всеми тремя другими, вместе взятыми.

ПОДЗЕМНЫЙ МИР (THE UNDERWORLD)

Прежде чем отправиться в поход за славой, обязательно запаситесь каким-нибудь осветительным заклинанием (**lesser light**, а лучше **greater light**). Темень в подземном мире страшная, а изучать его надо достаточно тщательно. Поэтому, дабы не ломать глаза от выкрученных на максимум яркости и контрастности монитора, лучше используйте более элегантное магическое решение.

Выходите в глэдстоунский лес и отправляйтесь в его северную часть. Около входа в подземный мир (**the underworld**), который уже будет отмечен на карте, вы встретите «вольного стрелка», который вручит вам заводной ключ от часов. Забегая вперед, скажу, что ключик этот еще очень пригодится.

Портал перенесет вас в огромный мрачный особняк. Внешний вид сего архитектурного сооружения недвусмысленно намекает на то, что часть местных квартироуладельцев представляет собой нечисть.

После телепортации вы окажетесь в большом зале с четырьмя дверьми. Порядок исследования особняка следующий: поход в западную дверь, затем в восточную, затем в северную. Парад Алле, приступаем.

За коридором, тянущимся от западной двери, есть выход

в сад. Основной достопримечательностью сего сада является безголовое туловище, бродящее в поисках недостающей анатомической части тела. Помогите бедняге вернуть ему голову. Найти ее можно около разрытой земли с воткнутой лопатой.

Основная задача в этой части особняка — отыскать листок с нотами (**music sheet**) на полках одного из шкафов. Для облегчения жизни пользуйтесь осветительными spellами. Кстати, не забывайте тщательно inspectировать и книжные шкафы, в которых подчас находятся магические заклинания.

Возвращайтесь в главный зал и идите в восточную дверь. Найдите небольшое кухонное помещение, в котором находятся две двери. Нас интересует правая, ведущая в подвальное помещение. Изучите подвал, не забывая составлять осветительные spellлы, и прыгайте в погреб (квадратное отверстие в полу). Там вы найдете несколько бутылок с вином, которые обязательно прихватите с собой (в принципе, для выполнения предстоящего квеста достаточно и одной бутылки, но не пропадать же в закромах подвала марочному вину урожая какого-то-там-года!). Выходите через единственную дверь и по лестнице забирайтесь наверх (на нее необходимо запрыгнуть — такой акробатический трюк может и не получиться с первой попытки). Опять идите в главный зал.

С бутылкой наперевес, грозно обмотавшись в нотный листок, с боевым криком врываетесь в следующий зал. Пока не стихло эхо, на подъемнике поднимайтесь на второй ярус и приступайте к изучению семи комнат. Обход будем проводить слева направо.

В первой комнате нет ничего примечательного, поэтому можно в нее даже и не наведываться. Во второй вы найдете склянку (**empty jar**), которую можно наполнить маслом из чадающей рядом лампы (просто щелкните на ней). В третью комнату можно зайти исключительно из эстетических соображений и полюбоваться на появляющийся во время душераздирающего женского крика окровавленный разделочный нож на кровати. Мда, весело тут проводили время, ничего не скажешь. В четвертой комнате находится еще одна склянка, которую рекомендуем прихватить. За дверь, ведущей в пятую комнату, ходит призрак девушки по имени Габриэлла (**Gabriella**). Дух попросит вас спасти дом от огня. Как только разговор закончится, бегите по коридору, который располагается напротив входной двери, и поворачивайте во второе ответвление направо. Щелкните на лампе (курсор автоматически примет вид склянки) и... расслабьтесь. Помощь пожарных уже не потребуется. После этого вас телепортирует назад к Габриэлле, которая в порыве благодарности презентует неплохой щит. Осталось только побродить по комнатам номер шесть и семь (которые, кстати, были закрыты до выполнения квеста Габриэлле), хранящих в себе ключик (**brass key**) и несколько заклинаний.

Спускайтесь на первый ярус зала. Заведите большие маятниковые часы, которые находятся между лифтами. Для этого просто щелкните на отверстиях для ключа. Завести-то мы часы завели, да только смысл весь в том, чтобы сломать их механизм, поэтому повторяем операцию заводки еще пару раз. Дело сделано, ломать — не строить.

Теперь обойдите лифты и поговорите с призраком музыканта, стоящего около органа (ударение на второй слог!). Дайте экс-представителю музыкальной богемы бутылку вина (как и всякий порядочный музыкант, он без ста граммов не работает) и протяните листок с «Муркой». Приблизительно минуту наслаждайтесь ласкающими слух аккордами, не переставая наблюдать при этом за танцующими фигурками. Вскоре (немного терпения!) напротив органиста откроется тайный проход, уводящий наверх.

В следующей комнате вы встретитесь с огромным демоном (**scythe demon**), которого, увы, не удастся победить с наскоку. Поэтому не машите попросту мечом и не сотрясайте воздух боевыми spellами, а сначала заведите трижды часы, которые располагаются у дальней стены



Scavengers



Scythe Demon



Rift Hounds



Jacinda



Ice Worm



Lamplights



Fire Wisp



Fire Beetles



Fire Elementals



Orc Raiders



Jakel



Orc Leader



Wharf Rats



Skeletal Guardians



Lesser Fire Drakes



Bandits



Shades



Morphera



Starks



Fallen Ones



Wild Boar



Saber Tooth Cerberus Tigers



Harbingers

комнаты. Только после этого можно приступить к обработке демона, отсекая от него лишние части. Бой будет не из легких — машина обладает целой плеядой магических иммунитетов и внушительным запасом хит-поинтов.

После расправы подбирайте сверкающий осколок и отправляйтесь к магическому зеркалу.

ТРЕТЬЯ ПОРЦИЯ КВЕСТОВ ОТ ГИЛЬДИЙ

Пришло время получить последние задания от гильдий, дабы максимально прокачать свои скиллы. Отправляйтесь в Глэдстоун и в качестве визита вежливости заскочите в замок. Там вы повстречаете своего дядю, а также можете прикупить кое-какое оружие и доспехи.

Гильдия клериков поручит вам весьма каверзное задание. С виду все бесхитростно — с помощью статуэтки раздобыть волшебный артефакт из вулканического мира. Но на деле задание оказывается с подковыркой. И вина в этом отнюдь не преподобного Бориса, а ребят из **Westwood**. Дело в том, что в определенный момент выполнения квеста вы столкнетесь с весьма неприятным багом игры, исправить который разработчики пока не удосужились (по крайней мере, последний на данный момент патч версии 1.7a не помогает). Правда, кое-кому удавалось справиться с проблемой, однако мне их рекомендации не помогли, и все попытки обернулись полным фиаско. Тем не менее, попытайтесь — быть может, вам повезет больше.

В гильдии воров поднимитесь на второй этаж и поговорите с девушкой, которая даст вам медальон и попросит принести сувенир на память из белой Башни (**white tower**).

В воровской гильдии вы тоже будете иметь дело с новой персоной — широкоплечей девицей, которая поручит перебить отряд орков в лесу.

ВУЛКАНИЧЕСКИЙ МИР (ВТОРОЕ ПОСЕЩЕНИЕ)

Проторенными тропками двигайтесь по подземным пещерам, пока не выйдете в зал с парящей вазой. Очень рекомендую на данном этапе сделать парочку сейвов и лишь после этого использовать статуэтку на вазе. Платформа опустится вниз, и вы окажетесь в небольшой пещере с телепортатором. Последний перенесет вас на островок с вожаком артефактом (**heart of sunrise**). Его даже можно схватить и сунуть поглубже за пазуху. Больше того — можно даже вернуться в пещеру с урной... Но вот подняться наверх не получится. По крайней мере, без специальных ухищрений. Как только вы снимите с урны статуэтку, платформа поедет вверх, «забыв» прихватить с собой одного полукровку голубых кровей. Вот в этом-то вся и загвоздка. Рекомендуется прыгать, постоянно двигаться, подыскивать особые местоположения, откуда герой не падает (есть умельцы, которые клянутся, что такие хитрые маневры увенчались успехом). Но в моем случае результата это не принесло, поэтому пришлось просто отказаться от выполнения задания. Эх, Борис, Борис!..

Последний момент — если вам все-таки удастся подняться (не поленитесь — поделитесь потом секретом), то дверь, ведущая к выходу, окажется заперта. Чтобы открыть ее, необходимо нажать на один из символов вокруг платформы. Говорю это с чужих слов, сам, по понятной причине, не проверял.

ЛЕДЯНОЙ МИР (ВТОРОЕ ПОСЕЩЕНИЕ)

Вновь хорошо знакомыми тропами идите к Белой Башне. Помните про дверь с четырьмя цветными кнопками? Вот туда-то нам и надо.

Возьмите медальон и щелкните им на замке запертой двери. Откроется как миленькая. За ней вас будет поджидать демон, которого можно поначалу и не заметить. Зато потом его будет очень сложно проигнорировать...

В дальнем углу комнаты будет лежать деревянный игрушечный меч. Возьмите его и отнесите девушке из гильдии воинов — для нее эта игрушка дорога как память о юности.

Вот такой замечательный поход — полчаса хождений и пять секунд сражений. Конгениально!

РАЗБОРКА С ОРКАМИ

Найти сей милый народец можно в глэдстоунской чашобе, несколько южнее входа в подземный мир (**the underworld**). Разыскать закуток можно по характерным шестам с насаженными на них черепами. Разгоните тусовку с помощью магии и стали и идите с рапортом о выполненном задании.

Кстати, заметьте, как изменился окружающий мир. В лесу стали встречаться неприглядные твари, из порталов валит раскаленная лава и обжигающий холод, половина нижнего Глэдстоуна покоится в руинах... Мда, мир катится в пропасть, и остановить запущенный чей-то злой рукой механизм кажется невозможным. Но мы будем меркантильными и в первую очередь займемся поиском собственной души. Ну а там уж как получится — глядишь, заодно и спасителем человечества станем.

МИР РУЛОИ (RULOI WORLD)

Одного из представителей этой инопланетной расы вы уже, скорее всего, встречали. Этот тип был закован в глэдстоунской темнице и пытался загипнотизировать бездушного принца. Теперь вам подвернулся шанс значительно углубить знакомство.

Сразу отмечу, что рулои достаточно серьезные противники. И мусорщики (**scavengers**), и рулои-дроны (**ruloi drones**), и рулои-воины (**ruloi warriors**) смогут вас изрядно потрепать. Против них неплохо действует магия и колюще-режущее оружие. И последнее — перед визитом запаситесь заклинанием, которое защищает от воздействия кислоты (**poison shield**).

Около портала вы встретите своего соратника по магической гильдии, который проинструктирует вас касательно «странных механизмов по регенерации» (**regeneration device**). Смысл его слов в следующем — помимо поисков осколка, необходимо также попутно уничтожать все эти регенераторы. Выглядят сии устройства как открытая кабинка с двумя невысокими цилиндрами — один на полу, а второй на потолке. Чтобы не терзаться ненужными сомнениями — рушьте все, что можно разрушить. Не ошибетесь.

Без ненужной спешки исследуйте мир рулои. Очень важно не пропустить две вещи: ключ в форме кисти (**the hand**), который можно найти, обыскав одного из убитых рулои, и «осколок сна» (**dream shard**), который также выполняет функции ключа. Последний понадобится для того чтобы освободить захваченную в плен амазонку. Проявив себя с самой благородной стороны (а разве можно отказать едва одетой очаровательной молодой особе в сакраментальной просьбе о помощи?), вы немедленно станете жертвой собственной глупости или амнезии. Забыли, что творят эти радикальные феминистки с представителями сильного пола?!

Когда все регенераторы будут уничтожены и появится соответствующая пометка в журнале, переходите к финальной части посещения обители рулои. Телепортируйтесь к тому месту, где обитает «коллективный рулои» (телепортеры находятся в кабинках, рядом с которыми расположены двери, открывающиеся ключом в форме руки). После расправы с этой тварью берите выпавший осколок зеркала и телепортируйтесь в пещеры Драракла.

Из пещер идите к входу в нижний Глэдстоун. Между входом в подземный мир и воротами города появится небольшая локация, отмеченная синим цветом. Загляните туда и посмотрите душеспасительный ролик.

В город можете даже и не заглядывать — чтобы не расстраиваться. Фактически, из всех сооружений остался только замок, все остальные, включая гильдии, были разрушены.

Остался последний мир и последний осколок зеркала. А значит, осталась и надежда.

ВЫЖЕННАЯ ПУСТЫНЯ (SHATTERED DESERT)

Очень любопытное место, которое было создано при нашем непосредственном участии. Можно даже сказать, нашими собственными руками. В **Command&Conquer** играли? С ядерным оружием баловались? То-то же. Вот теперь и пожинайте плоды

своих деструктивных деяний.

Пустыня представляет собой нашу старушку-Землю после глобального ядерного катаклизма. На ее территории раскинулась наполовину функционирующая военная база братства **NOD**. Знакомый красный хвост скорпиона перепутать сложно.

Ракеты, бункеры, компьютеры... Что-то не припоминаю такого в первом **Lands of Lore**. Али с памятью моею что-то стало? Такой вот флинт с переплетением *fantasy* и *science fiction* больше подстать **Wizardry**... Впрочем, не будем отвлекаться, тем паче что до финала осталось не так уж долго.

Двигайтесь по проходам в скалах до тех пор, пока не выберетесь к мосту, оканчивающемуся тупиком. Не торопитесь прыгать вниз в каньон, по которому бегают милые мутанты и не менее милые одноглазые твари. Слева от вас находится уступ, за которым расположена металлическая дверь. Прыгайте к этому месту и продолжайте двигаться по единственно возможной траектории. Вскоре вы вновь окажетесь на мосту, с которого все же придется спрыгнуть вниз под радостные улюлюканья мутантов.

Двигайтесь по каньону до тупика, затем забирайтесь по свисающей лиане (самой толстой) на крышу того, что когда-то было зданием. Продолжайте свой путь, пока не доберетесь до «последнего из уцелевших», охраняющего вход на военную базу братства **NOD**. Не обращайтесь на сумасбродного старика особого внимания, а лучше загляните в темную комнату, откройте щиток и нажмите кнопку активации лифта. Подойдите к ракете, встаньте на платформу лифта, щелкните на небольшом выступе, а потом на красной кнопке.

Двигайтесь по лабиринту базы. Вскоре вы окажетесь в помещении, из которого нет на первый взгляд выхода. На самом деле достаточно подтянуть к вентиляционному лазу стул и забраться в узкий ход.

Подобную операцию необходимо повторить в круглом зале, на который вы вскоре наткнетесь. Только вместо стула используйте здоровенные колонки. Для того чтобы забраться в вентиляционный проход, необходимо поставить один ящик на другой, причем таким образом, чтобы их выступы на задней стенке «смотрели» в одну сторону. Иначе не получится забраться на импровизированную баррикаду.

Система воздухооборота на деле окажется не такой уж сложной и запутанной. Изучив как следует коммуникации, спрыгивайте в комнату с множеством камер по углам. В одной из таких камер вы найдете тело киборга, из которого путем несложной хирургической операции можно извлечь механический глаз (**mechanical eye**). Недалеко от этой комнаты вы найдете дверь с идентификационным устройством. Суньте туда глаз киборга (курсор примет вид глаза автоматически) и проходите в открывшуюся дверь.

В следующем помещении уничтожьте все энергощиты на стене для снятия силового поля. Как только барьер будет снят, Сайрус предупредит вас об опасности, которую таит в себе разлитая повсеместно вода. На самом деле она просто радиоактивна, но что знает зверек из первобытного мира, пускай даже и наделенный магическими способностями, о распаде изотопов? Но что примечательно — средства борьбы, пригодные в родном мире Сайруса и Купера, великолепно будут работать и в постапокалипсическом будущем: заклинание **poison shield** надежно защитит тела героев от проникающей радиации!

Центральный компьютер, которого с легкой руки Купера теперь все кличут «скрытым волшебником» (**hidden wizard**), будет находиться в центральной части огромной круглой комнаты. Первоначально необходимо уничтожить четыре силовых установки, которые поддерживают своей энергией защитное поле. Как только оно будет снято, кастуйте спелл **cold spray** или любое другое подобное. Магия средневековья отлично работает на современном высокотехнологичном устройстве и окончательно выведет его из строя.

Вот только одна незадача — после отключения центрального компьютера автоматически включилась система самоуничтожения комплекса. На эвакуацию отводится пятнадцать минут, так что без промедления телепортируйтесь к зеркалу...

...Не прокатило. Помешал предатель Джакед, которого

уже давно можно было заподозрить в нечестной игре. Мерзавец закрыл портал, поэтому теперь необходимо выбираться тем же путем, каким мы сюда и пришли.

Но нет повода для паники — пятнадцать минут более чем достаточно, чтобы вновь выбраться на поверхность к «последнему из уцелевших». Знакомыми ходами и лазами двигайтесь к выходу из базы. После этого менее знакомыми каньонами и мостами, постоянно сверяясь с картой, идите к portalу. Маленький совет — не забывайте о том, что по толстым лианам можно карабкаться наверх.

ПОСЛЕДНЯЯ СХВАТКА

Негодую и кастую от волнения молнии, несемся к предателю Джакеду с одной единственной целью как следует его проучить. Карт-бланш от Драракла имеется. Индугенцию от преподобного Бориса заполучим.

Что еще? Осталось только запастись снадобьями, заклинаниями и артефактами. Бой предстоит затяжной и сложный, как, впрочем, и положено финальному бою.

Джакеда вы найдете в том же самом месте, где и встретили в первый раз. Маг телепортирует вас и себя в отдельные хоромы, где и начнется разборка. Попутно вам необходимо мелко шинковать всевозможных тварей, которых призовет в помощь колдун, а также вырубать зеленые порталы (для этого достаточно щелкнуть на них, после чего они будут перекрашены в белый цвет и перестанут функционировать). Трижды Джакед будет повержен и трижды сумеет заново возродиться. Последний бой будет происходить на внушительной круглой площадке, а после победы вы будете перенесены к магическому зеркалу.

Джакед будет применять заклинания, защищающие его от обычного оружия. Так что от меча и арбалета толку в такой ситуации будет немного. Советую строить атаки на магии и не жалеть маны — больше она не пригодится. Используйте все артефакты (особенно такие, как **guardian orb** и прочие).

THE END?

Вот, собственно, и все. Но прежде чем ставить жирное многоточие, хочется произнести пару заключительных слов. Для начала стандартное — пройти **Lands of Lore III** можно кипой различных способов, и приведенный является просто одним из вариантов. Совершенно не рассматривались те действия, которые не относились напрямую к основной сюжетной линии, но из-за которых игра обретает половину своей привлекательности. Чего стоит хотя бы секретная комната в замке Глэдстоуна или пещеры из первой части игры?

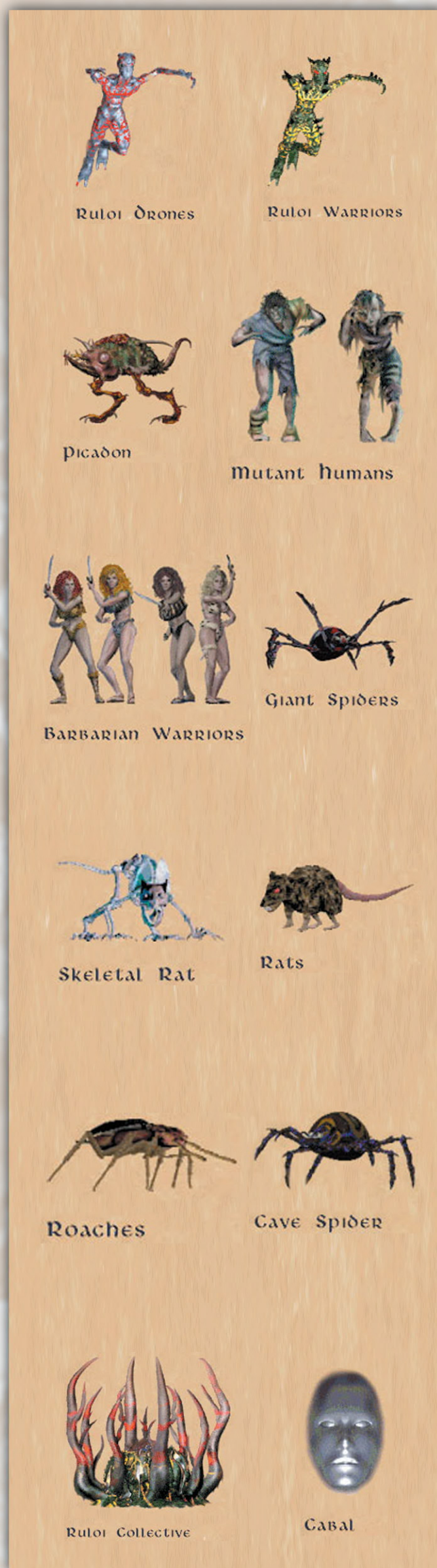
В среднем прохождение занимает 70-80 часов «чистого» времени, хотя отдельные умельцы умудрялись добраться до финального ролика часов за двадцать... Но, очевидно, при таком галопе, мол, «лишь бы поскорее до финала, а все остальное побоку», улетучивается все наслаждение от игры. Для оттяжки просто необходимо неспешно изучать каждый уголок мира, пристально разглядывать каждую выбоину на вымощенном камнем тротуаре.

Оправданно ли такое заявление? Во многом. Вселенная **Lands of Lore** проработана достаточно сильно, и обвинить ее в скупости и однообразности не представляется возможным, и база братства **NOD** тому хороший пример. Можно даже просто исследовать локации исключительно ради созерцания видеовставок, выполненных просто бесподобно. Можно, практически не глядя на экран, наслаждаться фантастическим качеством озвучки персонажей. Много чего можно. Но...

...Но есть две вещи, которые убивают все приведенные достоинства если не наповал, то в изрядной степени. До состояния тяжелого ранения. Первый выстрел — это убогий допотопный спрайтовый графический движок, умудряющийся, ко всем своим недостаткам, еще и сильно тормозить даже на достаточно производительных машинах. Второй — сверхчастая смена дисков.

Увы, часто приходится говорить о том, что графика это не панацея и играбельности она не заменит. И, тем не менее, впечатление она подпортить может.

Еще как может...



Commandos: Beyond the Call of Duty

Максим ЗАЯЦ

maxim@gameland.ru

Миссия 4: Thor's Hammer

Задача: Уничтожить артиллерийский состав и бронепоезд.

Пожалуй, самая долгая и нудная миссия во всей игре. Врагов попросту слишком много, правда, надо отдать должное разработчикам — способов прохождения тоже хватает. Из них можно смело выделить два. Первый — на шуметь в самом начале миссии, стоя где-нибудь за углом, в три ствола выносить набегающие толпы фрицев, раскидывать гранаты направо и налево, а затем бродить по опустевшему вокзалу, добывая оставшихся в живых врагов. Ну чем не вариант? В конце концов никто не требовал от нас особой скрытности, а бронепоезд по тревоге никуда не убежит — он большой, да и ездит только по рельсам. Второй способ несколько изысканнее, а значит, сложнее и дольше — он заключается в традиционном скрытном проникновении на территорию врага. О нем вкратце я и постараюсь рассказать.

Начинает эту миссию зеленый берет (рис.1). Он дожидается, пока патрульный (1) зайдет за небольшую будку, подползает к нему сзади и пускает в ход десантный нож. Тело нужно будет сразу же оттащить чуть-чуть левее (X₁), подальше от нескромных взглядов троих патрульных (2). Теперь зеленый берет по дуге подползает к часовому справа (3), режет его ножом и сразу же прячет тело за ящиками, с левой стороны (X₂). Немного пониже устанавливаем decoy, включаем его и ждем очередную добычу. Как только привлеченный звуком патрульный (4) подбежит поближе, режем его десантным ножом и укладываем тело рядом с первым.

Зеленый берет переползает правее, под защиту двух катушек с тросом. Выждав, пока патрульные (1, рис.2) начнут удаляться к северу от кирпичной стены, он подбегает к пролому (G) и подбрасывает пачку сигарет (c₁) в зону видимости часового (2). Понятное дело, тот их поднимает, затем разворачивается для того чтобы вернуться на пост, и тут-то ему в спину вонзается холодная сталь десантного

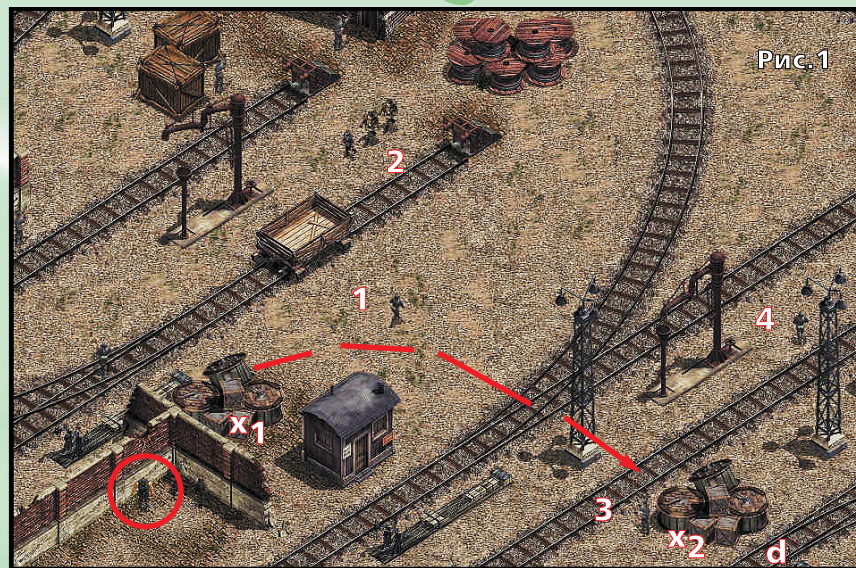


Рис.1

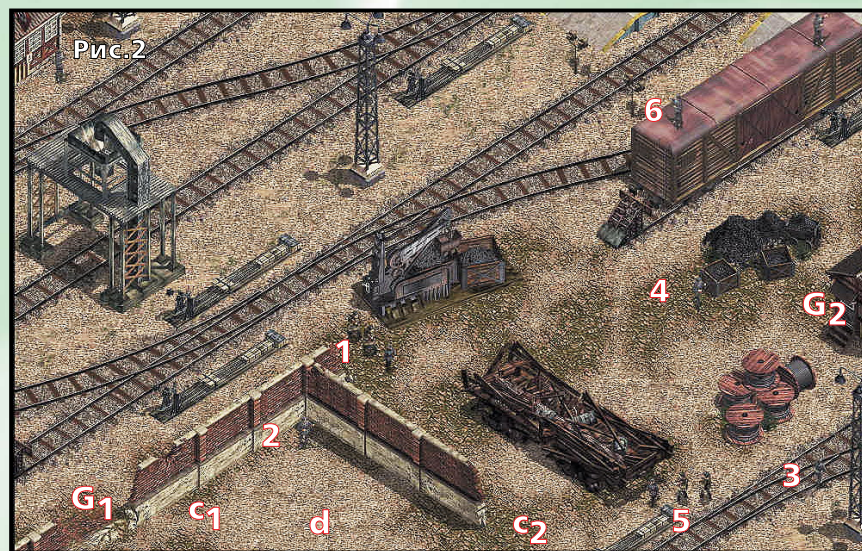


Рис.2

ножа. Зеленый берет относит тело за катушки (нужно положить его в левом нижнем углу) и прячется сам, пережидая патруль (1). Теперь устанавливаем decoy в точку d, в укрытии пережидаем патруль еще раз и отправляемся охотиться на двух одиночных солдат (3, 4). Спрятавшись за восточной стеной, зеленый берет подбрасывает сигареты в точку c₂ и ждет. Вскоре они должны попасться на глаза одному из патрульных (3, 4), и тот пойдет их поднимать. Когда он подойдет немного поближе, включаем decoy. Сигареты забыты — немец со всех ног бросается к источнику непонятных звуков. Зеленый берет подбегает к нему со спины и режет парня десантным ножом, а затем относит тело за катушки. Успеет — не успеет, заметят его патрульные (1, 5) или нет — дело везения и случая, однако иногда это срабатывает. Тем же способом заманиваем в ловушку оставшегося в живых солдата (3 или 4), прячем тело и ползем вправо. От бдительного ока патрульных (5) проще всего спрятаться в небольшом домике (G₂). Как только солдаты пройдут мимо, мы ло-

вим момент, когда отвернется часовая на крыше вагона (6), выходим из укрытия и ползем дальше.

И начинается глобальная уборка часовых вокруг наших целей. Детально описывать этот процесс весьма затруднительно по причине их многочисленности, гораздо проще дать несколько общих советов. После того как зеленый берет расчистит небольшой участок территории, к нему присоединяются его напарники. Сигареты плюс капкан — отличная ловушка для одного солдата, с тройным патрулем придется разбираться снайперу. Заряды, уложенные вдоль бронепоезда, необходимо усилить стоящими неподалеку бочками, пушка на железнодорожной платформе взлетит на воздух сама за счет сдетонировавших боеприпасов. Идеальный вариант — не поднимая тревоги, уложить все заряды, быстро взорвать их, вынести гранатами парочку ближайших патрулей и смотаться на локомотиве под завывающие звуки сирены и вопли ошалевших фрицев.

Миссия 5: Guess who's coming tonight

Задача: Захватить в плен полковника Von Below.

Нам необходимо проникнуть на охраняемую территорию особняка, освободить шпиона из заточения, повязать полковника и укатить на трофейном танке в юго-восточном направлении — такая вот нехитрая программа действий. Начинает зеленый берет (рис.1). Устанавливаем decoy слева от прохода (d₁) и ждем патрульного (1). Оттащив его тело немного южнее (X), зеленый берет переносит decoy за дерево (d₂), а сам прячется в сарайчике. Теперь уже двое часовых (2, 3) бегут на звук. На полгуги они резко сворачивают — замечают тело убитого товарища. Зеленый берет бежит следом за ними, и еще два тела укладываются у южной границы карты. Decoy переносим к проходу справа (d₃), зеленый берет встает где-нибудь рядом, и еще один патрульный (4) попадает в коварно расставленную ловушку. Переползаем за грудой бревен (G), подбрасываем сигареты (c) в зону видимости часового (5). После того как он подбирает пачку и разворачивается для того чтобы уйти, зеленый берет неслыш-

но подползает сзади и режет парня большим и страшным ножиком. Decoy устанавливается в точку d₄, зеленый берет прячется за дверью и неожиданно появляется за спиной у прибежавшего на шум патрульного (6). Переносим decoy в точку d₅, прячемся где-нибудь в стороне, и германская армия лишается еще двоих солдат (7, 8).

Перебираемся немного правее (рис.2). Зеленый берет осторожно переползает за бревна, устанавливает там decoy (d), так же осторожно отползает назад, а затем режет прибежавшего на шум патрульного (1). Теперь ожидаем, пока патрульный (2) повернется к нам спиной, а пулеметчик (3) посмотрит в сторону, и перебегаем к забору (G). Патрульный (2) возвращается, затем вновь уходит, но на этот раз зеленый берет бежит за ним следом и оттачивает бесшумно упавшее на землю тело поближе к ничего не подозревающему пулеметчику (3). Зарезав и его, зеленый берет проползает за спиной у патруля (4) на поле и с помощью decoy извлекается от часового (5). В игру вступает снайпер. Он присоединяется к зеленому берету на поле и точным выстрелом снимает часового на платформе (1,



Рис.1

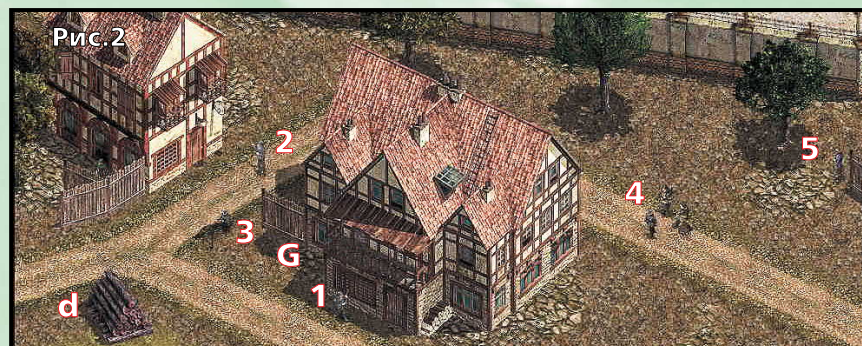
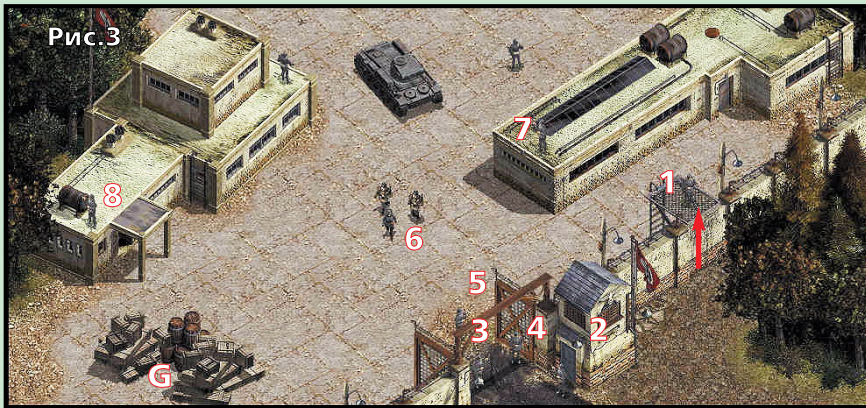


Рис.2

рис.3). Прodelать это нужно в тот момент, когда ни патрульные (6), ни часовая у ворот (5) не смотрят в ту сторону. Теперь снайпер скромненько встает в северном углу поля и ждет, пока зеленый берет по восточному краю карты доползет до стены у платформы. Часовой у ворот (3) внезапно получает в лоб неведомо откуда прилетевшим камнем. И он, и его товарищи (2, 3, 4, 5) дружно разворачиваются в сторону поля. В это время у них за спиной зеленый берет кошкой вскарабкивается по стене на платформу и сразу же ложится. Не успели солдаты успокоиться, как в их друга летит второй кирпич. «Да что же это за напасть-то?» — вновь разворачиваются

они к полю. Позади них зеленый берет бесшумно спускается во двор особняка и отползает вправо. Выполнив свою часть подвига, снайпер возвращается обратно к своему укрытию, с которого он начал эту миссию. Зеленый берет взбирается на крышу здания справа и, выбрав момент, когда патрульные (6) повернутся к нему спиной, снимает часового (7). Спускаемся на каменные плиты двора, забираемся на крышу здания слева и убираем еще одного часового (8). Тело его нужно отнести поближе к флашку. Зеленый берет спускается вниз и отползает влево, к деревянному строению «туалет типа сортир».



И начинается, пожалуй, самая веселая часть миссии. Установив около столба десоу и спрятавшись в туалете, зеленый берет загоняет в ловушку двух патрульных, после чего спокойно углубляется в парк. Теперь нам предстоит глобальная зачистка территории возле двух укрепленных объектов. Детально описывать все происходящее не имеет смысла — аллеи старого парка как будто специально созданы для работы диверсанта, и сложной предстоящую работу назвать ну никак нельзя. Десоу, сигаретные пачки, десантный нож и немного терпения — вот и все что потребуется. В один прекрасный момент вы с удов-

летворением отмечаете, что резать, вроде бы, уже больше некого. Зеленый берет направляется к главным воротам особняка. Ворота неплохо охраняются, но при известной сноровке не составит особого труда за один заход убрать троих фрицев и оттащить их тела в парк до появления четверки патрульных.

Через главные ворота шофер и снайпер заходят на территорию особняка, и все вместе они отправляются выручать шпиона (рис.4). Для начала зеленый берет устанавливает десоу за забором (d1) и ложится в засаду (G). На шум прибегают двое солдат (2, 3), их тела нужно отнести в безопасное место — за

поленицу (X). Там же зеленый берет пережидает патруль (1), после чего устанавливает десоу в точку d2 и ждет еще двоих гостей. Одного из них нужно вывести в расход, а второго — обязательно! — оглушить и сковать наручниками. Оттаскиваем тела за поленицу и освобождаем шпиона (достаточно просто зайти в его тюрьму). Spooky переодевается в простую солдатскую форму. Что ж, это лучше чем ничего, вот только офицерам на глаза не стоит попадаться. Снайпер подстерегает где-нибудь в аллеях тройку патрульных (1) и тратит на них три патрона из своего небогатого запаса — жалко, конечно, но уж слишком много от них хлопот.

можно ближе ко второму солдату (2) и, дождавшись пока тот посмотрит в сторону, пускает в дело десантный нож. Затем он, не торопясь и со вкусом, оглушает полковника (3), сковывает наручниками бесчувственное тело и режет оставшегося часового (1).

Взвалив на плечо пленного, командос возвращается к правым воротам (рис. 3). Зеленый берет с полковником на плече прячется за ящиками (G), шпион отвлекает внимание патруля (6), а шофер тем временем ползет к танку. Пришел час расплаты! Наплевав на завывающие сирены, не снимая пальца с гашетки, стреляем, стреляем, стреляем... Переполюбошившиеся фрицы порхают как бабочки и мгно-



Теперь шпион отправляется на крышу особняка (рис.5). Возбравшись по лесенке справа, он начинает сезонную уборку часовых — в том порядке, как это показано на рисунке 5. И-и, раз, два, три... Прodelывать всю эту грязную работу нужно с особой осторожностью, беспрестанно оглядываясь на патрули внизу — несмотря на приличную высоту здания, эти парни вполне могут заметить нашего Штирлица. Под конец Spooky переодевается в офицерскую форму (U). Теперь он может свободно разгуливать по всей территории. Спускаемся вниз и осторожно выводим в расход всех оставшихся перед особняком фрицев, за исключением личной охраны полковника, понятное дело. Начать лучше с того, кто стоит у двери особняка (8), а затем позаботиться о мобильных патрулях. Теперь у персонального укрытия полковника Von Below разыгрывается хитрая операция (рис.6). Пока шпион (S) отвлекает внимание часового (1), зеленый берет (G) подбирается как

венно падают, сраженные очередью крупнокалиберного пулемета. <Ctrl+CLICK>, <Ctrl+CLICK>... И вскоре совсем никого не осталось. Наши герои забираются в танк, и ревущая мотором машина медленно выползает с территории особняка.



Миссия 6: Eagle's Nest

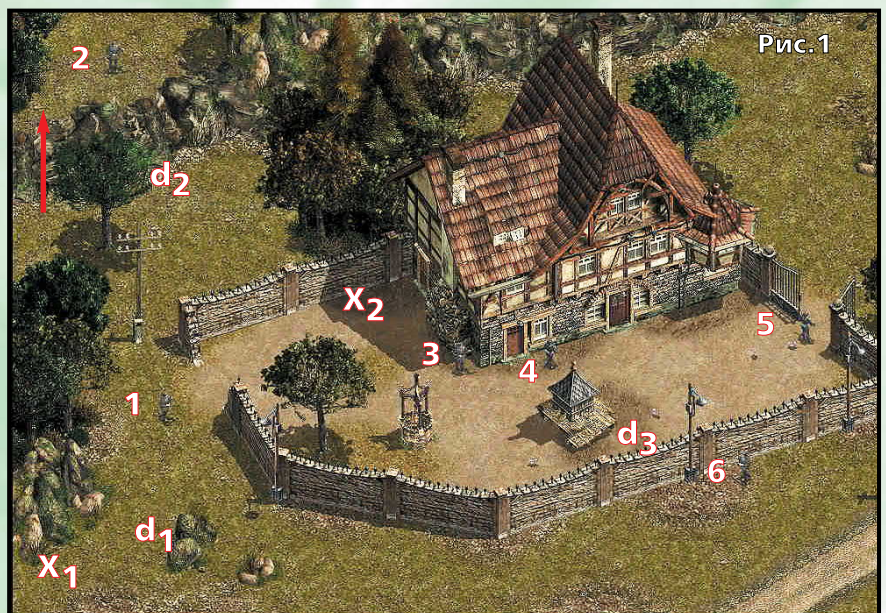
Задача: Уничтожить прототипы новых самолетов германской армии.

Наша операция будет состоять как бы из трех стадий. В первую очередь придется захватить немецкого летчика, с помощью которого группа командос покинет аэродром Neubrandenburg. Второй этап — зачистка территории аэродрома от вражеских часовых и размещение зарядов. И, наконец, заключительная стадия — непосредственно взрыв и наше отступление.

Мы начинаем в юго-западном углу карты (рис.1). Зеленый берет устанавливает десоу за камнем, в точке d1, отползает назад в укрытие и включает приманку. Резкие звуки привлекают внимание патрульного (1) — он подбегает к камню и начинает испуганно озираться. Тем временем зеленый берет подползает к нему сзади с десантным ножом, режет не в меру любопытного фрица и прячет тело за камнем (X1). Прodelать все это нужно в тот момент, когда солдат на скале (2) повернется к нам спиной. Теперь подползаем поближе к скале и устанавливаем десоу в точку d2. Включить его нужно в тот момент, когда патрульный (2) подойдет к самому краю обрыва. У него за спиной зеленый берет взбирается по скале, подползает поближе и... немецкая армия теряет еще одного солдата. Спускаемся вниз, забираем десоу и бежим во двор деревенского дома. Притаившись за углом (X2), зеленый берет ждет, пока патрульный (4) начнет удаляться в сторону ворот, затем снимает часового (3) и догоняет патрульного (4). Тела относим в точку X2, десоу устанавливаем у стены позади курятника (d3), включаем его и прячемся в левую дверь. На шум прибегают сразу двое солдат (5, 6). Дождавшись пока они с обалдевшим видом уставятся на десоу, зеленый

берет выбегает из-за двери и приканчивает обоих десантным ножом.

Теперь зеленый берет ползет к остаткам каменной стены (рис. 2) и устанавливает десоу в проломе слева (d1). Спрятавшись за уцелевшей кирпичной кладкой (G1), он включает машинку и выводит в расход прибежавшего на шум патрульного (1). За дело берется снайпер. Устроившись поудобнее на песчаной дорожке напротив пролома (S), он двумя меткими выстрелами снимает часового на площадке над лестницей (2) и патрульного на стене (3) (нужно выбрать момент, когда патрульный этот будет двигаться по направлению к воротам). Зеленый берет переполюбошившись в точку G2 и бросает слева от дерева пачку сигарет (c1). Их заметит солдат, охраняющий ворота. Подбежав к нему со спины, зеленый берет пускает в дело десантный нож и оставляет тело там же, около дерева, а сам перебирается через стену за домом во двор, подбрасывает сигареты в точку c2 и ждет очередного патрульного (7). Теперь десоу — установив его в точку d2, зеленый берет включает звук и прячется за дверью. Забегавший за угол часового (5) видит тело убитого товарища, подбегает к нему, хочет поднять тревогу... но тут у него за спиной бесшумно появляется зеленый берет, и через секунду к лежащему на земле телу присоединяется еще одно. За спиной у прогуливающегося по двору летчика (6) зеленый берет забегает в ворота сарая (G3) и ждет. Летчик (6) подходит поближе, задумчиво оглядывает растущее слева дерево, разворачивается, делает шаг по направлению к воротам — и падает, сраженный ударом могучего кулака («горячая клавиша» <X>). Сковав находящегося в беспамятстве фрица наручниками, оттаскиваем его в тени (X). В игру вновь вступает снайпер. Он проползает в ворота и под-



стреливает солдата на веранде (8).

Пора отправляться на аэродром. Зеленый берет взбирается вверх по лестнице на площадку, где когда-то стоял часового (2) и тихонько снимает патрульного позади домика с баками на крыше. Слева от этих баков на площадке дежурит часового. Дождавшись, пока четверо патрульных пройдут мимо, избегаем вверх по лестнице, втыкаем ему нож в спину и немедленно спускаемся обратно. Теперь устанавливаем десоу неподалеку от двери, включаем его и заходим в дом. Из-за угла выбегает еще один часового, видит тело убитого товарища, подбегает к нему... но в этот момент из-за двери появляется зеленый берет, и холодная сталь обрывает рвущийся из горла

крик: «Тревога!».

Зеленый берет отползает влево, за бочки (G1, рис.3). Дождавшись, пока патрульный (2) повернется к нему спиной и отправится куда-то к западному краю карты, зеленый берет подползает к носу одного из прототипов и закапывается в рыхлый песок (G2). Патрульный (2) разворачивается, видит следы на песке, подбегает поближе — и никого не находит, понятное дело. Чрезвычайно этим расстроенный, он разворачивается вновь и уныло бредет к часовому (1). И тут из-под земли, как чертик из коробочки, выскакивает зеленый берет и убивает их обоих (1, 2). Тела можно прятать за бочками, на ширину солдатской фляжки правее того места, где стоял ча-



совой (1). Зеленый берет по лестнице заползает на крыло самолета, ждет, пока все патрульные (4, 5 и четверка фрицев на дороге справа) отвернутся от него, и режет часового (3). Оставив тело лежать на крыле возле разобранного левого двигателя, он сползает на землю, устанавливает decoy под намалеванным на боку самолета крестом (d) и прячется за лестницей. Поворот выключателя, и патрульный (4) бежит раззнать, что же это такое вдруг занудно запищало у него над ухом. Подползаем к нему сзади, всаживаем в спину нож и выключаем decoy. Зеленый берет перебрасывает сигаретную пачку ЧЕРЕЗ фюзеляж самолета (c) и относит тело за бочки. Халявное курево сразу же замечает патрульный (5). Не дав ему дойти до вожделенных сигарет каких-нибудь двух шагов, зеленый берет вновь включает decoy. Тело патрульного (5) можно оставить там же, за фюзеляжем.

Перебираемся в северную часть карты. Укрывшись за камнем (G₁), зеленый берет подбрасывает пачку сигарет в точку c₁. Патрульный (1)

подбирает их и разворачивается, чтобы вернуться на пост, но в этот момент зеленый берет втыкает ему нож в спину. Укрыв тело приблизительно в том же месте, где лежала сигаретная пачка, ждем прибытия подкрепления — снайпера. Прodelав вслед за зеленым беретом весь путь по аэродрому, он укладывается на землю посередине дороги (S) и, дождавшись пока никто из патрульных не будет смотреть в сторону часового на крыше (3), снимает его из снайперской винтовки. За спиной у четверки фрицев (2) зеленый берет взбирается вверх по лестнице и, уловив подходящий момент, убирает двух оставшихся часовых (4, 5). Тело от лестницы перетаскиваем к ящикам в северном углу крыши, там же оставляем decoy, а зеленый берет прячется за мешками в южном углу. Поворот выключателя, и патрульный (6) срывается с места и бежит на шум. Он взбирается вверх по лестнице, видит тела часовых — все его внимание поглощено этим ужасным зрелищем, — а сзади в это время к нему подползает зеленый берет с

окровавленным ножом.

Спускаемся с крыши, скромненько встаем в угол (G₂) и подбрасываем сигареты (c₂) в поле зрения очередного патрульного (3, рис. 5). Позволим ему поднять пачку, а затем зарежем парня и отнесем его тело за дом (X, рис.4). Обегая здание, заходим в правую дверь и за спиной у тройки патрульных (2, рис.5) бросаем сигаретную пачку где-нибудь неподалеку. Его непременно заинтересует один из солдат (1). Его нужно успеть зарезать и оттащить за дом до появления патруля (2). Теперь за дело берется снайпер. Следом за патрульными (2) он заползает за бочки (S), выбрав момент, когда никто не смотрит в сторону большого самолета, одним выстрелом снимает солдата на крыле (4), смещается немного правее и последний патрон тратит на часового на балконе (6). После этого снайпер может спрятаться за любой из дверей, предоставив остальную работу своим товарищам.

Зеленый берет подбегает сзади к часовому у самолета (5), убивает его и относит тело в точку X. Затем он устанавливает decoy где-нибудь возле левого двигателя (d₁), включает его, и часовый, которому было поручено пушку стеречь и глаз с нее не спускать, бросает свой пост и бежит на шум. Его тело укладывается рядом с предыдущим. Зеленый берет перетаскивает decoy в точку d₂, ждет, пока оба патрульных (8, 9) повернутся к нему спиной, и на секунду выбегает из укрытия, для того чтобы оставить на рыхлом песке цепочку следов, доходящих примерно до середины дороги. Затем он включает decoy и прячется вновь. Оба патрульных, увидев на дороге четкие следы диверсанта, подбегают поближе и слышат завывание нашей машинки. Следы моментально забыты: оба солдата бегут к decoy. Ну а нам только того и надо — еще два тела укладываются на землю позади пушки. И остаются, в общем-то, сущие пустяки. Южнее

нас находится блок-пост: солдат с пулеметчиком. Заползаем за спину солдату и, выбрав подходящий момент, выводим его в расход. Затем наступает очередь пулеметчика и еще одного часового — у пушки, слева от истребителя.

Пришла пора взрывать все это хозяйство. Внимательно изучаем карту, чтобы понять, какие из этих симпатичных самолетов — прототипы, весь аэродром, в конце концов, нас взрывать не просили. За спиной у оставшихся в живых патрульных зеленый берет подкатывает к каждому прототипу тележку с топливом — она должна усилить взрыв. Снапер устанавливает неподалеку заряды, после чего командос прячутся в какое-нибудь укрытие. Нажимаем <F5> — и наш экран разделяется на четыре части. Настраиваем каждую из камер так, чтобы она показывала один из зарядов (рис. 6), дожидаясь, пока четверка патрульных (1) подойдет поближе к одному из прототипов, и четыре раза нажимаем на детонатор. Тревога!!! Фрицы заволошились, забегали, но уже поздно — поезд, как говорится, ушел, вернее, самолет улетел. Ждем пару минут, пока страсти поулягутся, и выходим на охоту. У сапера ведь есть еще пять гранат. Подбегаем сзади к четверке патрульных — бросок и взрыв! Когда поле аэродрома очистится, двое командос забираются в приготовленный для отступления истребитель, а третий спускается вниз, за летчиком. Осторожненько конвоируем немецкого асса мимо блок-поста, к самолету, садимся за ним следом в кабину и улетаем с разгромленного аэродрома.

Если что-то не проходит — КОДЫ:

5 миссия — 4HSAB

6 миссия — J8TSN

7 миссия — LUK2L

Продолжение следует...

СИ



Шизариум

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

1. Камеры в башне

Из пустоты беспмятства нас вырывает резкий звук сирены. Оглядимся. В активе — полная безумцев башня сумасшедшего дома и готовый вот-вот взорваться генератор, в пассиве — полная потеря памяти и отсутствие хотя бы одного нормального человека, с которым можно поговорить, чтобы понять, что здесь происходит. Задача — обогнать генератор и сбежать куда-нибудь вслед за охраной, которая отчего-то не озаботилась нашим спасением. В соседней комнате на кровати лежит полотенце — берем его с собой и поднимаемся вверх по лестнице. На другой стороне балкона перекидываем полотенце через кабель электропитания, ведущий к центральной башенке, и съезжаем вниз. Дверь не заперта. Заходим внутрь помещения и подключаем провода к вилке: желтый — в желтое гнездо, красный — в красное, черный — в черное; затем включаем питание и нажимаем кнопку «Play». В результате короткого замыкания открывается сейф в стене — забираем оттуда древний ключ и по выдвижному мосту возвращаемся на лестницу. Отверстие, идеально подходящее для этого ключа, находится на постаменте крылатой статуи. Она оживает и переносит нас в город Genet.

2. Покинутые дети

Пробуем поговорить с детьми, но Билли и Джесси, играющие возле статуи в крестики-нолики, отказываются с нами. Мамочка не велела им разговаривать с незнакомыми людьми, а своего имени мы не знаем. С Мэгган — девочкой со скакалкой — нам везет немного больше: герой вспоминает, что его зовут Макс, и теперь все дети охотно разговаривают с ним. Для начала отправимся-ка мы на кладбище. Пообщавшись с милой девочкой Эйлин и несносным грубияном Деннисом, мы получаем предложение сыграть в прятки. «Раз, два, три, четыре, пять...» Все дети разбежались. Открываем двери небольшого сарайчика на кладбище, достаем оттуда лом и открываем заколоченный досками проход в школу (здание с американским флагом и часами). Деннис прячется внутри. Неуклюжий толстяк Лэрри забрался в бочку позади домика с флюгером. Обаяшка Эйлин сидит на дереве позади церкви, а Дерек прячется внутри, за скамейками. Переходим через мост, открываем дверь домика справа и выгоняем из-под кровати Маркуса. Теперь можно возвращаться к фонтану. Ну и где же наш приз? Что??? Похоже, мы нашли не всех детей: Кэрл — «секретное оружие» Денниса — до сих пор прячется где-то. Одалживаем у Эйлин лопатку и возвращаемся на кладбище. Копать нужно под могильной плитой с надписью «Мамочка скучает без тебя». Дети очень обрадуются, положат полураскопавшийся труп Кэрла в коляску и будут повсюду возить за собой, ну а мы получим ключ от магазина.

Открываем правую дверь и берем с прилавка пустую канистру. Теперь нужно немного покататься на игрушечном поросенке при входе — он сломается, и его можно будет сбросить в воду посередине сломанного моста. Перебираемся на другой берег. На воротах перед тыквен-

ным полем висит кодовый замок. Мамочка сказала детям, что ключ к разгадке лежит в «забычивости» Джесси. Возвращаемся к статуе и выигрываем у маленькой задаваки в крестики-нолики. Впрочем, не мы первые: Мэгган уверяет, что она обыграла Джесси четыре раза, Эйлин, как выяснилось, целых пять. И почему дети всегда обманывают? Итак, четыре, пять и один — ведь мы тоже обыграли Джесси. Ну чем не комбинация для замка? К тому же именно эти цифры написаны на табличке перед церковью, на всякий случай, наверное. Заходим на тыквенное поле и, вспомнив что Мария говорила о каких-то там воронах, прихватываем с собой косу. Правила очень простые: как только хищная птица нападает на Макса, рубаем ее косой; если нас клюнули три раза, возвращаемся на начало этапа (убитые вороны при этом не оживают). В конце поля нам придется пообщаться с ожившим чуделом. Оно, вообще-то, неуязвимо, но только до тех пор, пока целы его любимые тыквы. Бегаем по кругу, разбиваем тыквы косой, а под конец загоняем чудело в угол и наносим пару точных ударов.

Мамочка живет в большом красном сарае. Так вот ты какой, северный олень. Беседуем с кошмарным монстром. Выслушав пару любезностей, Мамочка выкидывает нас из сарая. Поднимаем гаечный ключ у входа и выдираем из трактора кабель. Доска в углу забора легко опрокидывается и соединяет два берега ручья не хуже любого моста. Возвращаемся к церкви, поднимаем камень слева от входа и бросаем его в колокол. Услышав знакомый звук, сын священника бежит в церковь и начинает горячо молиться. Гаечным ключом откручиваем резиновый шланг от фонтана, а затем спускаемся вниз к реке, открываем крышку бензобака и вставляем шланг туда. Наполняем бензином канистру, берем с камня удочку и отправляемся к мосту слева от сарая — вытаскивать из воды металлический шпиль.

Теперь у нас есть все необходимое. Возвращаемся к красному сараю и собираем установку по уничтожению инопланетных монстров: втыкаем шпиль в метеорит, заливаем бензин в генератор, запускаем его и соединяем с помощью кабеля со шпилем. Вслед за спасенной девочкой Макс смело шагает в какой-то светящийся проход и оказывается... в больнице.

3. Внутренний двор и церковь

Поднимаемся вверх по лестнице и общаемся с печальной девушкой, сидящей возле фонтана. Какой-то друг, появившийся в водяном отражении, давно не навещает ее. Еще бы — фонтан пуст. Девушке нужно помочь. Просим ее отойти от двери, заходим в церковь и слушаем безумную проповедь отца Боба. Похоже, у священника своя проблема — кто-то унес из церкви священный символ. Идем в кабинет доктора Моргана и ставим на патефон красную пластинку «Белладонна в корзине». Дедок в розовой юбке пускается в пляс, позабыв, что ему нужно спрятать упертый у отца Боба священный символ. Возвращаем пропавшую владельцу и получаем в награду титул Святого Макса религиозного братства Боба и Священный Посох — старую метлу. С

помощью этой метлы можно открыть распределительный щиток на стене справа от кабинета доктора Моргана. Решаем нехитрую головоломку (Рис.1) — нам нужно направить воду в трубу, отмеченную кружком — дергаем за цепочку, и фонтан оживает. Девушка счастлива. Склоняемся над отражением... и вот мы уже в образе маленькой девочки путешествуем по безумному цирку.

4. Безумный цирк

Пьяные клоуны дают никому не нужное представление; вокруг небольшого острова, на котором раскинуты шатры, плавают трупы, а в зверинце живут совсем уж странные существа, одному из которых вы должны помочь убежать. Побеседовав с лежащим на земле директором цирка Антонио Бальдини, мы становимся счастливыми обладателями пропуска на аттракцион «Отожми кальмара». Сыграем? А почему бы и нет! Нам нужно десять специальных цирковых билетов. Выигрываем по очереди на всех аттракционах, причем в кегельбане Сара так сильно бросает шар, что одна из кегелей падает на землю. Ее необходимо взять с собой. Справа от главного шатра у бочки греются Марта и Колин О'Лири. Пообщавшись с их сыном, малышом Шоном, мы узнаем о безответной любви силача Мино Джино к красавице Инферно. Забираем масленку и идем в главный шатер. Сара должна поговорить с Инферно и добиться от нее обещания научить нас выдыхать огонь, затем помянуть у Ловкача кеглю на мячик и попытаться устроить семейную жизнь силача. Спускаемся вниз, на пляж, смазываем рычаг маслом из канистры и запускаем карусель. Прокатившись на ней, Сара сможет попасть в домик ужасов. Правда, сначала ей придется вернуть клоуну нос (шарик Ловкача) и расстаться при входе с пятью билетами. С осколком зеркала в кармане мы выходим из домика ужасов и поднимаемся в шатер волшебницы. Леди Иванна предсказывает нашу судьбу и возвращает Сару к главному шатру.

Идем к фургончику татуировщика Уил-

бура. Этот грубиян отдает нам бутылочку со спиртом для протирания. Что ж, взамен мы найдем для него клиента. Возвращаемся в главный шатер и рассказываем силачу Мино о том, какая же это все-таки классная штука — татуировки. Всем женщинам они нравятся. Силач бежит за своим счастьем, а мы учимся у Инферно выдыхать огонь и даже получаем от нее маленький факел. По дороге к зверинцу заглянем еще раз в вагончик татуировщика. Он так занят своим новым клиентом, что наверняка не будет возражать, если мы тихонько позаимствуем у него одну из иглол. Похоже, личная жизнь силача и Инферно вот-вот наладится. Спускаемся вниз к зверинцу и, расставшись еще с пятью билетами, выпускаем на свободу зверя из дальней клетки — для этого придется покопаться в замке иглой татуировщика. Возвращаемся к малышу Шону. Прямо перед ним в земле теперь есть дыра. Спрыгиваем вниз и знакомимся с кальмаром Игги.

5. Пещера

Разжигаем осколком зеркала небольшой костерчик на берегу, зажигаем факел Инферно и входим в воду. С потолка то и дело падают каменные глыбы, из воды высовываются щупальца кальмара, которые нужно отгонять струями огня — неудобное место, одним словом. Наконец, слева мы обнаруживаем самого Игги. Не так уж он и силен — достаточно трижды дохнуть огнем на огромный глаз у него в животе, и чудовище, наводившее ужас на всех обитателей цирка, исчезнет без следа. Через отверстие в стене пещеры мы попадаем в особняк.

6. Большой особняк

Поднимаемся по лестнице на кухню, а оттуда — на второй этаж особняка. На столе в спальне Сара находит латунный ключ. Спускаемся вниз и открываем настенные часы и переводим стрелки на шесть часов. «Большое привидение» отправляется обедать, оставив дверь каби-

нета открытой. Заходим туда, берем серебряный ключ и видеокассету с книжной полки и поднимаемся на второй этаж. Просмотрев домашнее кино, мы узнаем о тайнике Сары. Открываем дверь слева и поднимаемся на чердак. Из-под большого медведя мы достаем золотой ключ и с помощью батута перепрыгиваем через завал. Открыв ключом сундук, мы находим игрушечного клоуна. Вслед за маленьким привидением мы бежим в комнату больной Сары и отдаем ей игрушку. Макс вновь становится самим собой.

7. Лаборатория

Поднимаемся вверх по лестнице и заходим в правую башню. Это кабинет доктора Моргана. Сдвинув картину на стене, мы находим в тайнике вентиль. Поднимаемся по лестнице слева, устанавливаем вентиль в трубу и поворачиваем его. Машина заработала. Для того чтобы освободить шар, нам нужно отключить все жакимы. Можно поискать красивое и изящное решение этой головоломки, а можно просто поворачивать контакты в любую сторону, не забывая после каждого перемещения нажимать на рубильник справа. Шар освободится, и двери, ведущие в лабораторию, откроются.

Внимательно прослушиваем запись, сделанную доктором Морганом на диктофон, лежащий на столе в лаборатории. Значит, ключ к замку на двери скрыт где-то на исписанных досках. Выбираем из текста все заглавные буквы и составляем из них слова: «К СПАСЕНИЮ» — на левой доске, «ЮНОСТЬ» — на средней, «И ЕСТЬ КЛЮЧ» — на правой. После этого нужно в правильном порядке произнести эти слова перед электронным замком. «ЮНОСТЬ И ЕСТЬ КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ!»

8. Улей

Занятные фокусы выкидывает наше сознание — теперь мы путешествуем в образе циклопа по имени Гримуолл. Забираем электронный идентификатор у мертвого трутня и пробуем зайти в по-

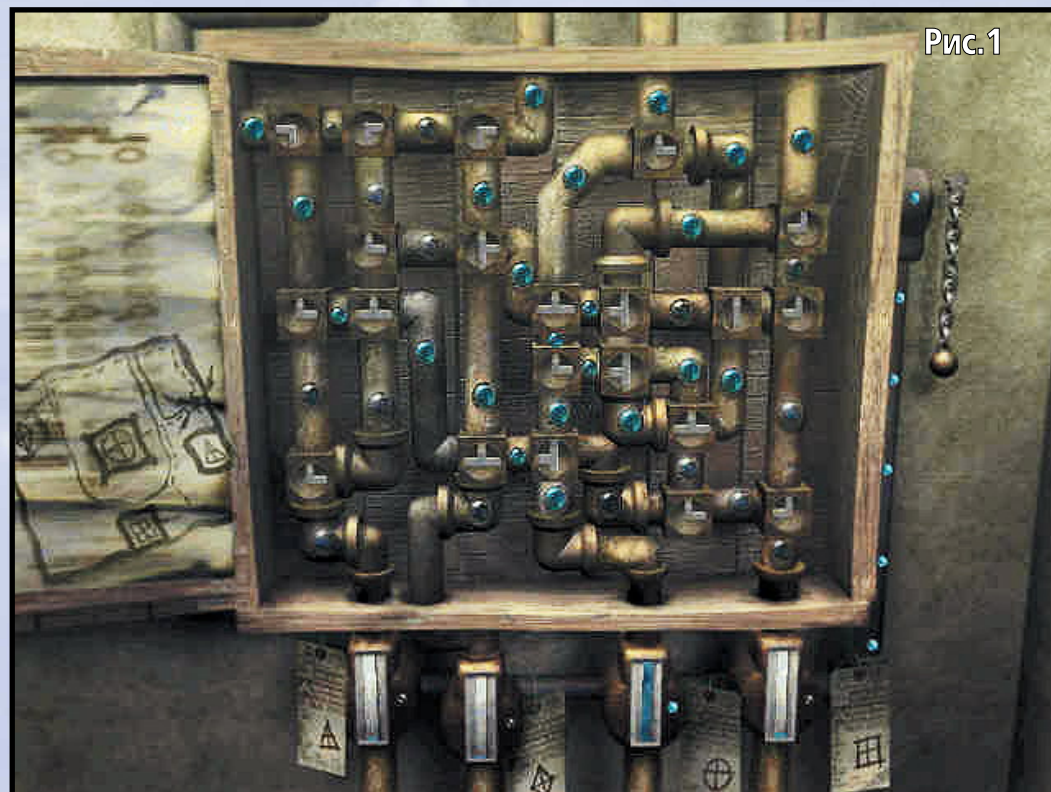


Рис. 1

кои Королевы. В доступе отказано. Заходим в нору внизу слева (дверь открывается желтой кнопкой) и, пообщавшись с симпатичным циклопом Грейвином, узнаем код от его двери — «Гренезир». Забираем лежащую справа острую клешню и просим жука кибер-техника выдать нам новое удостоверение личности. М-да, не слишком любезный субъект. Идем направо и с помощью паролля открываем электронный замок на двери нашего нового друга. Забираем кувалду и инструменты, а затем смотрим местное телевидение. Забавные дела творятся в этом мире! Поднимаемся наверх, в мастерскую, и бьем кувалдой по небольшой заплатке на одной из труб. Трутни переполошились — печь остановлена, один из них кинулся заделывать дыру, остальные стоят без движения. Повернем пару раз рычаги справа — авось и выйдет небольшая авария. Вырвавшийся из печи язык пламени буквально слизывает одного из трутней — только механическая рука на полу остается. Подбираем ее и приглядываемся повнимательней к пульта управления. Итак, в чем же, собственно, суть. Слева от нас изображены шесть пар символов, рядом с ними имеется рычаг, с помощью которого можно выбрать одну из них. Три зеленых пятнышка на спине стрекозы заставляют ее открывать и вновь складывать три пары крыльев, на которых тоже изображены различные символы. Две рукоятки слева изменяют подсветку — в разном свете рисунки на крыльях выглядят по-разному. Две проволочки около головы насекомого заставляют его сразу сложить все крылья. И, наконец, две кнопки справа позволяют ввести правильную комбинацию. Наша задача — собрать все шесть пар символов (можно по одному), выбирая любую из них рычагом, устанавливая соответствующий рисунок на крыльях стрекозы и нажимая на одну из кнопок. Наконец, печь выключается.

Похоже, Грейвин теперь остался без работы. Возвращаемся к нему домой и вместе с ним придумываем способ, как обмануть жука и получить более высокий уровень в иерархии. Вновь обращаемся к кибер-технику с просьбой выдать нам новое удостоверение личности. Когда он попросит подтверждения наших полномочий, ссылаемся на Грейвина, а в сканер для определения возраста засовываем металлическую конечность сгоревшего трутня. Ву-а-ля! Теперь Гримуолл — охранник Королевы, и

может смело зайти в ее покои. Из разговора с несчастным циклопом, наполовину превратившимся в жука, мы узнаем о предательстве Громны. Срезаем одну из бутылок с младенцем внутри с помощью острой клешни и возвращаемся к Грейвину. Такому доказательству он не может не поверить. Грейвин называет нам код от жилища Громны — «Бессмертный». Подождем пока он уйдет, просмотрим записи на доске и достанем из-под подушки ключ. Ключ этот открывает сейф на стене сверху. Достав оттуда звуковой генератор, мы возвращаемся в покои Королевы. Генератор откроет для нас трубу, из которой подтекает желтоватая жидкость.

Запоминаем нехитрую мелодию, которую старательно напевают для нас дети, и подходим к личинкам на стене справа. ЛЕВАЯ, ПРАВАЯ, ПРАВАЯ, ЛЕВАЯ НИЖНЯЯ, ВЕРХНЯЯ, ПРАВАЯ НИЖНЯЯ. Двери открываются, и мы попадаем на второй ярус Улья. Используем инструменты на рабочей панели и забираем деталь механизма. Теперь нужно спуститься на «лифте» к клеткам с детьми, а оттуда с помощью звукового генератора по трубе вернуться на нижний ярус Улья. Деталь нужно отдать Грейвину. Он трудится над какой-то машиной внизу, но вот беда — мост не выдерживает нашего веса и располагается прямо у нас под ногами. Что ж, в конце концов деталь можно просто перекинуть через пропасть. Возвращаемся на второй ярус и карабкаемся вверх по веревке слева от лифта. Дождавшись пока Громна закончит свою прочувствованную речь перед жуками, включаем устройство, к которому тянется несколько проводов, и смело шагаем в открывшийся портал.

9. Морг и кладбище

Итак, мы в морге. Подходим к двери и начинаем возиться с запорами. Трижды поворачиваем рукоятку справа вверх, затем сдвигаем находящийся под ней рычаг в любую сторону. Прodelываем эту операцию трижды, и шестерня сместится к механизму одного из запоров. Продолжаем вращать рукоятку, только теперь двигаем рычаг уже в другую сторону. Когда оба механизма будут готовы к работе, поворачиваем большую рукоятку в центре двери и выходим из морга.

В кабинете справа берем пустую латунную урну, спички и металлический бюст

доктора Моргана со стола. Стена справа покрыта сетью трещин — а что если кинуть в нее чем-нибудь тяжелым? Бюстом, например? Ну, с первого раза может и не получиться, зато со второй попытки точно образуется довольно широкий пролом. Поворачиваем вентиль газовой трубы и подбираем с пола «U-образное соединение».

Напротив морга находится крематорий. Из ящика с инструментами берем разводной гаечный ключ, запускаем печь рычагами справа и сжигаем в ней тело №7. С металлического стеллажа печи забираем стеклянный глаз, а прах его бывшего владельца ссыпаем в урну. Теперь возвращаемся в коридор и устраиваем маленькую диверсию — гаечным ключом раскручиваем трубы и соединяем их U-образным коленцем. В помещении морга теперь уже не так холодно. Открываем ящик под номером 5 и беседуем с ожившим дедком. Ему мешало какое-то шевуршанье? Открываем седьмой ящик, подсвечиваем себе спичками и с помощью стеклянного глаза читаем нацарапанный на металлической крышке текст.

Выходим из морга и посылаем пеплом из урны разрушенное надгробие. Теперь на нем можно прочитать имя — Поль Старк. Справа от кладбища растет странное живое дерево — Страж Света. Поговорив с ним, именем его создателя, Поля Старка, мы приказываем сдвинуться с места. Позади него находится маленькая зеленая призма. Используем ее в лучах света справа от входа в храм и заходим в открывшуюся дверь. Доктор Морган сбежал, предоставив нам возможность самим разгадывать головоломку с календарем ацтеков. Бумаги на столе доктора дают небольшую подсказку. Итак, первый символ — СОЛНЦЕ НАД ДВУМЯ ГОРАМИ, пятый — ПИРАМИДА. Ну а между ними должны быть ВОСХОДЯЩЕЕ СОЛНЦЕ, СОЛНЦЕ НАД ГОРОЙ и ГЛАЗ. В облике ацтекского воина-освободителя мы отправляемся спасать заброшенную деревню.

10. Заброшенная деревня

Пообщавшись со старой прорицательницей, мы поднимаемся наверх и обходим деревню. Нужно поговорить с тенями всех павших воинов, запоминая или записывая их просьбы, имена и статус. Затем поднимаемся по лестнице к вулкану. На полпути нас дружелюбно выстре-

лом останавливает Кецалькоатль. Похоже, этот парень страдает манией величия в самой тяжелой и запущенной форме. Поговорив с ним, сталкиваем вниз правую статую. Поток огненной лавы иссушает озеро вокруг Храма Воды. В деревне разговариваем со старухой и поднимаем с земли пустой медный сосуд, предназначенный для жертвоприношения. Теперь Ольмеку необходимо зайти в дом и пообщаться с его обитателями. Заручившись обещанием каменотеса отдать ожерелье жене рыбака, мы возвращаемся к Тепиктоку, охраняющему Храм Ветра. Узнав, что его просьба выполнена, он позволит нам пройти. Толкаем гигантскую статую и по ней, как по мосту, переходим через пропасть. Отвалив камни от входа, мы освобождаем дочь каменотеса и отводим ее домой. Радость родителей не знает границ.

Возвращаемся в Храм Ветра и начинаем бить в гонги. СРЕДНИЙ, ЛЕВЫЙ, ВЕРХНИЙ ПРАВЫЙ, НИЖНИЙ ПРАВЫЙ, ВЕРХНИЙ ЛЕВЫЙ, НИЖНИЙ ЛЕВЫЙ. Хрустальный покров разлетается на тысячи мелких осколков, и мы можем забрать тотем Ветра. По выжженной лавой дорожке подходим к Храму Воды, беседуем о жизни еще с одним воином и нажимаем на вертикальные панели в следующей последовательности: СОЛНЦЕ, КОПЬЕ, ВОДА, РЫБЫ, КОРЗИНА, ЧЕЛОВЕК. Заходим в Храм, берем с постамента тотем Воды и поднимаем с пола рыбу с красной чешуей.

По широким каменным ступеням мы поднимаемся к Храму Ягуара и выслушиваем условия статуи. Позади храма медитирует старик-знахарь, готовя к последней в своей жизни битве. Поговорив с ним, мы возвращаемся к каменотесу и просим его провести Ритуал Воина. Для того чтобы показать себя достойными ритуала, мы должны перечислить по старшинству имена всех воинов деревни. Вот они: КСИЛОНЕН, ОМЕТОЧ, ТЕПИКТОК, ЦЕНТЕОТЛЬ, УТЦИЛОП, МИКСКОАТЛЬ. Вождь совершает обряд. Теперь мы получили защиту от воздействия стихий. Прямо по раскаленной лаве Ольмек подходит к волшебному дереву и срывает с него Кокон Могушества. Отдаем кокон старику, и он устремляется на бой с Кецалькоатлем. Бой этот будет недолгим — человек не может сражаться с богом. Поговорив с умирающим стариком, мы набираем его кровь в чашу, а из хижины, перед которой он молился, забираем его хрустальное сердце. Укладываем эти подношения на статуи у Храма Ягуара — хрустальное сердце справа, кровь слева — и заходим внутрь. Барабаны на дальней стене храма нужно повернуть таким образом, чтобы они в точности повторяли порядок символов, изображенных на ступенях лестницы (Рис.2). Забираем тотем Ягуара и подходим к постаменту разрушенной статуи. Расставляем тотемы — каждый в направлении соответствующего Храма — и спрыгиваем в открывшийся проход.

11. Лабиринт

Наступать на мерцающие в полу огни не рекомендуется — каждый раз Ольмек будет возвращаться к началу уровня. Двигаемся на юго-запад, спускаемся по двум лестницам, затем, проделав небольшой путь по платформам, поднимаемся по лестнице на северо-восток. На пульте управления нажимаем на первый и третий камни, а затем на загоревшуюся кнопку справа. Идем по левой от пульта дороге, поднимаемся по лестнице слева и, миновав три ловушки,

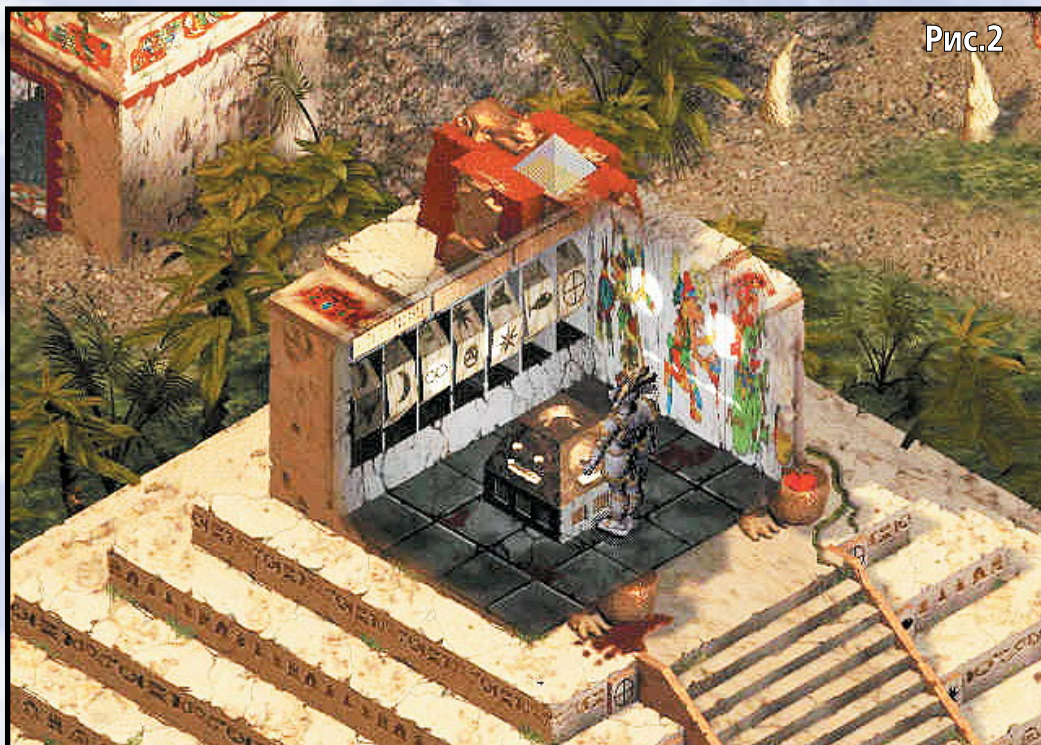
спускаемся по юго-западной лестнице справа. Двигаемся все время на юго-запад, благо дорога тут всего одна, и над пультом управления поворачиваем руку статуи. Камень слева от нас поднимается, освобождая проход. Минуем ловушку. Затем дорогу нам преграждает еще один камень. Спускаемся вниз по лестнице, нажимаем на рычаг, поднимаемся вверх и сразу же спускаемся по соседней лестнице. Здесь нужно повернуть еще один рычаг (справа от дороги). Заходим в освещенную пасть гробницы и берем посмертную маску Кецалькоатля.

12. Испытание

Это испытание для всех четырех наших ипостасей — девочки Сары, ее брата Макса, ацтека Ольмека и циклопа Гримуолла. Каждый из них выполняет лишь ту часть задания, которая ему по силам. В облике ацтека проходим по шипам к забору из тыков и повторяем их нехитрую мелодию: СРЕДНЯЯ ПРАВАЯ, НИЖНЯЯ ЛЕВАЯ, ВЕРХНЯЯ ПРАВАЯ, ВЕРХНЯЯ ЛЕВАЯ, СРЕДНЯЯ ЛЕВАЯ, НИЖНЯЯ ПРАВАЯ. Проход открывается, и мы можем взять череп. На кладбище слева осматриваем невзрачную могильную плиту с надписью «Джедда Дриско» и бросаем череп в появившегося призрака. Превращаемся в циклопа, открываем гроб и достаем оттуда голову статуи ангела. В облике ацтека проходим по шипастому стволу растения, затем циклоп ударяет по силомеру, а ацтек — по разноцветным зубам в огненной пасти клоуна: КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНый, СИНИЙ. В отверстие, образовавшееся на месте отвалившегося носа, забирается Сара. Она находит левое крыло статуи ангела и возвращается обратно. Перебравшись через мостик-паутинку к каменной голове, мы вновь превращаемся в ацтека и нажимаем на каменные плиты в полу — ВТОРАЯ, ПЯТАЯ, ТРЕТЬЯ, ПЕРВАЯ и ЧЕТВЕРТАЯ. Статуя исчезает, а мы в облике циклопа отодвигаем в сторону каменную голову и опускаем вниз тела всех казненных на острых копьях. Теперь у нас есть левое крыло ангела. Превращаемся в Сару и спускаемся вниз к улью. Циклоп запускает загадочную машину на стене и открывает люк в полу. Превращаемся в Сару, достаем из сот челюсть насекомого и прыгаем в люк. Ацтек забирается на крышу улья и острой челюстью перекусывает трос. Вернувшись в улей, мы находим на полу торс статуи ангела. Возвращаемся к замку, собираем на постаменте осколки статуи воедино и шагаем в открывшийся проход.

13. Последняя игра Моргана

Первый и последний раз за эту игру нам придется решать какую-то головоломку, имея чрезвычайно ограниченный запас времени. Как только яд проникнет в кровь Макса, все испытания для него закончатся... навсегда. Но до этого доводить не стоит. У нас есть цель — разбить три хрустальных шара, которые держат в руках статуи наших друзей у стены слева, и у нас есть враги — безжалостное время, черная жидкость на шахматном полу, постоянно меняющая свои очертания, и двойник Макса, повторяющий все его движения и блокирующий путь. Решение каждой из трех задач кажется довольно простым, но это потом, когда игра уже пройдена. Вначале же остается уповать лишь на удачу... и на то, что количество наших попыток не ограничено. Борись, Макс, борись за свою жизнь!



Аллоды 2: Повелитель Душ

Наталья ВАСИЛЬЕВА

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ



БОЛОТНЫЙ МАГ

(ЗАДАНИЕ ВЫДАЕТСЯ ТОЛЬКО МАГИНЕ)

Задание: Друид, участвовавший в экспедиции, связанной с поисками Источника Магии, рассказал, что ключ к источнику может знать маг Вордок. А Талена поведала о том, что Вордок скрывается от королевских войск на западе Болотного края. Вам нужно найти мага и поговорить с ним.

Идите на юго-запад карты, там будет куча вооруженных людей под предводительством некромансера. Поговорите с некромансером, который скажет, что он, дескать, Вордок, и тут же выдаст вам задание — уничтожить монстров на северном холме.

Отправляйтесь на северо-восток карты, где скрывается настоящий Вордок. Он расскажет о проходивце, который пользуется его именем, и попросит вас разобраться с ним. Вам в помощь он даст монстров с северного холма.

Уничтожьте банду самозванца и возвращайтесь к Вордоку за ценной информацией. Он расскажет, что в одной из легенд на самом деле есть стих, очень похожий на загадку. Звучит он следующим образом:

Труден путь! Туман и яд

Гибель смертному сулят.

Но кто сей туман разгонит,

Станет сказочно богат!

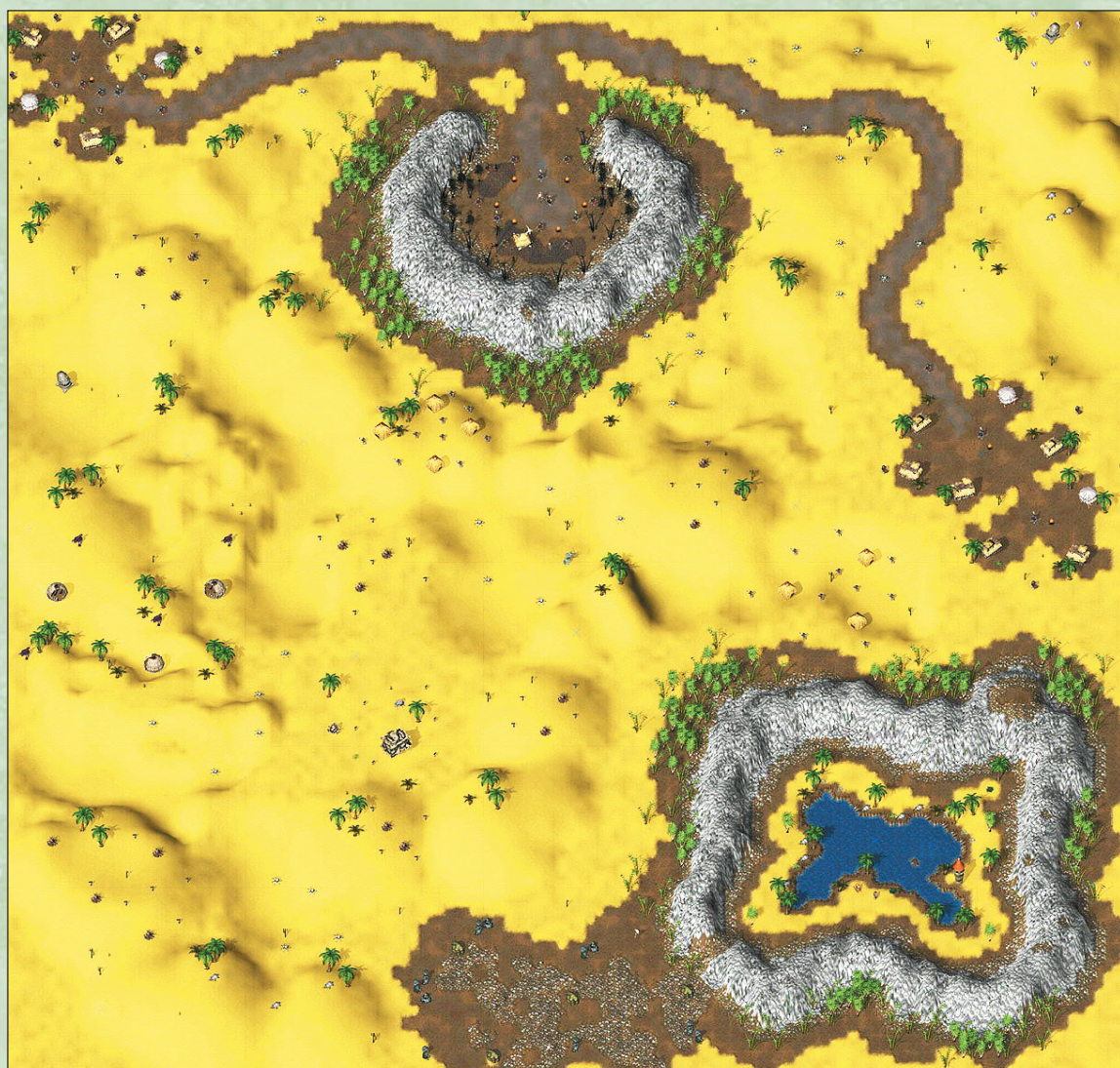
УЧЕНЫЙ-ОРКОЛОГ (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Один из друидов, увлекшись изучением орков, переселился в пустыню. Но совсем недавно от него пришла весточка, в которой он просит о помощи в важном деле. Вам нужно найти его и узнать, в чем дело.

Орколог облюбовал себе местечко в юго-восточной части карты в ущелье. Вход в это ущелье охраняется троллями. Постарайтесь как можно скорее добраться до ученого, не то его с аппетитом сожрут черепахи. Поговорив с ученым, вы выясните, что ему нужен сок гигантского кактуса. Этот сок обычно используют орковские шаманы в своих ритуалах.

Сок вы найдете у орков в северной части карты. Получив сок, возвращайтесь к оркологу за вознаграждением. Будьте осторожны, в этой миссии все монстры обладают какой-нибудь магической способностью. Например, духи — заклинанием вампиризма, пауки — ядовитым туманом, черепахи — кидаются кислотой и т.д.

На западе находится логово людоедов, на востоке и северо-западе обитают орки.



ИСЧЕЗНУВШИЙ КАРАВАН

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Цех Купцов Язеса попросил вас выяснить, что произошло с исчезнувшими караванами.

Ни в коем случае не подходите близко к магическим башням, предназначенным для охраны караванов, так как все они захвачены орками. Вам нужно найти четыре руны, отдать их Дайне и отнести к плитам управления.

Идите в восточном направлении от дороги, которая выведет к лагерю орков. Уничтожьте тварей и среди трофеев обязательно отыщите руну воздуха.

Руна земли находится у орков, обитающих в юго-восточной части карты. Плита управления расположена чуть восточнее центра карты и охраняется кучкой призраков и летучих мышей.

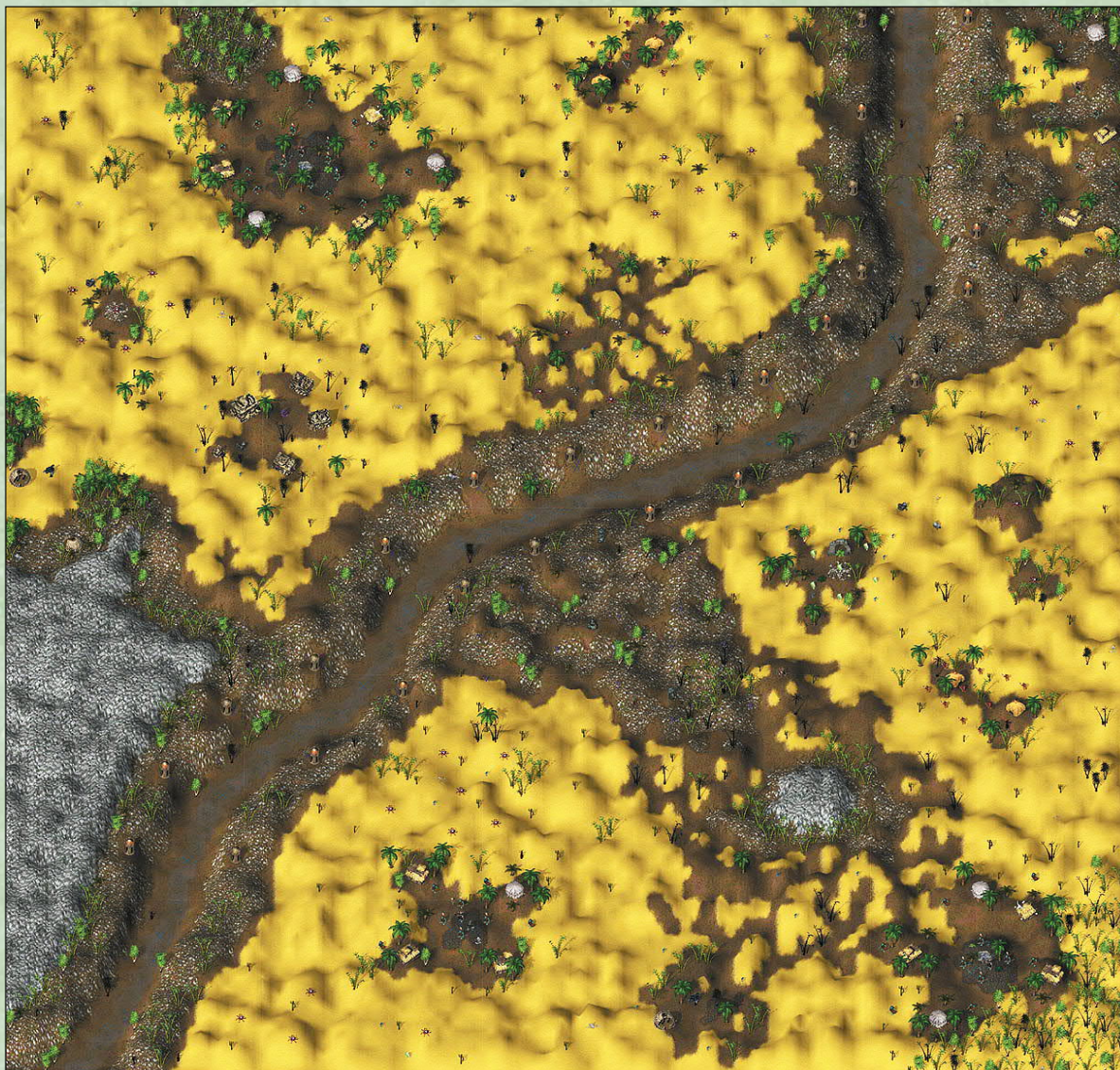
В северо-восточной части карты, опять же у орков, вы найдете руну огня. После того как руны отнесены к плите управления, магические башни обстреливают уже не вас, а противников. Кстати, советуем вам активно эту особенность использовать.

Труднее все достанется руна воды. Она находится у толпы орков, расположившихся в северо-восточной части карты — это уже по другую сторону дороги. Переходите дорогу там, где стоят отвоєванные вами башни.

Для управления башнями стихии воды используется другая плита управления. Она расположена в западной части карты.

Остается рассказать, что на юге карты обитает людоед, окруженный кучкой летучих мышей. В восточной части живет небольшой выводок гоблинов. В северной части карты облюбовали себе местечко некромансер со свитой скелетов и гоблины. На западе карты находится логово людоедов, а чуть западнее центра поселилась жуткая горгона со стайкой летучих мышей.

В довершение к сказанному следует добавить, что за свой не скромный труд вы получите вознаграждение в 500.000 монет.



МЯТЕЖНАЯ КРЕПОСТЬ

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Так как у Иглеза имеются какие-то личные счёты с Тейраком, то именно ему и поручили разбить войска этого мятежника.

В этой миссии вам под чуткое руководство выдали небольшой отрядик. Для достижения поставленной задачи необходимо разбить отряды, находящиеся в центральной части карты (между рек). Чтобы туда добраться, нужно идти вниз по дороге, а у развилки свернуть к западу.

Внимание! Как только вы начнете атаковать указанные отряды, противники сделают попытку вас окружить. Подвалит подкрепление с запада, а чуть позже и с юга. Так что лучше сначала изничтожьте все подкрепления. Вы их найдете в западной (у развилки свернуть на запад и перейти мост), южной (никуда не сворачивая, идти по дороге) и юго-восточной (перебраться на другой берег) частях карты.

Помимо мятежных войск Тейрака на данной карте обитает еще и дракоша. Он приютился на северо-востоке. А рядышком с ним — в восточной части — обустроились некромансеры.



ЭЛЬФ

(ОСНОВНАЯ СЮЖЕТНАЯ МИССИЯ)

Задание: Арафель-фэй рассказала, что звезду, упавшую в Древнем Лесу, нашел эльф. Вам нужно разыскать этого эльфа и убедить его отдать звезду.

Для начала нужно найти эльфа и поговорить с ним. Ушастый обитает на юге карты между скалой и озером. Из разговора с ним выяснится, что эльфа очень гнетет одна проблема — кладбище, на котором покоятся его друзья, хотят осквернить некромансеры. Кладбище находится на северо-западе карты. Очистите его от некромансеров и возвращайтесь к эльфу за звездой.

На северо-западе карты обитают друиды. После разговора с ними по душам некоторые звери станут миролюбивыми.

На юге карты за скалой по другую сторону от эльфа находится поселение людоедов, а на юго-западе — куча скелетов с некромансером.

ОПАСНЫЙ ЛЕС

(ЗАДАНИЕ ВЫДАЕТСЯ ТОЛЬКО МАГИНЕ)

Задание: Талена рассказала о том, что тайна Источника Магии волнует умы многих волшебников. Не обошло это и друидов — они послали экспедиции на поиски Источника. Талена отправила вас с заданием найти друида — участника одной из таких экспедиций — и хорошенько расспросить его.

Нужный нам друид затаился на островке в восточной части карты. Путь к этому месту достаточно извилист — сначала необходимо перейти мост на северо-востоке полуострова и попасть на островок, заселенный друидами; затем перейти по мосту на следующий полуостров, а с него уже добраться к нужному друиду через мостик на востоке.

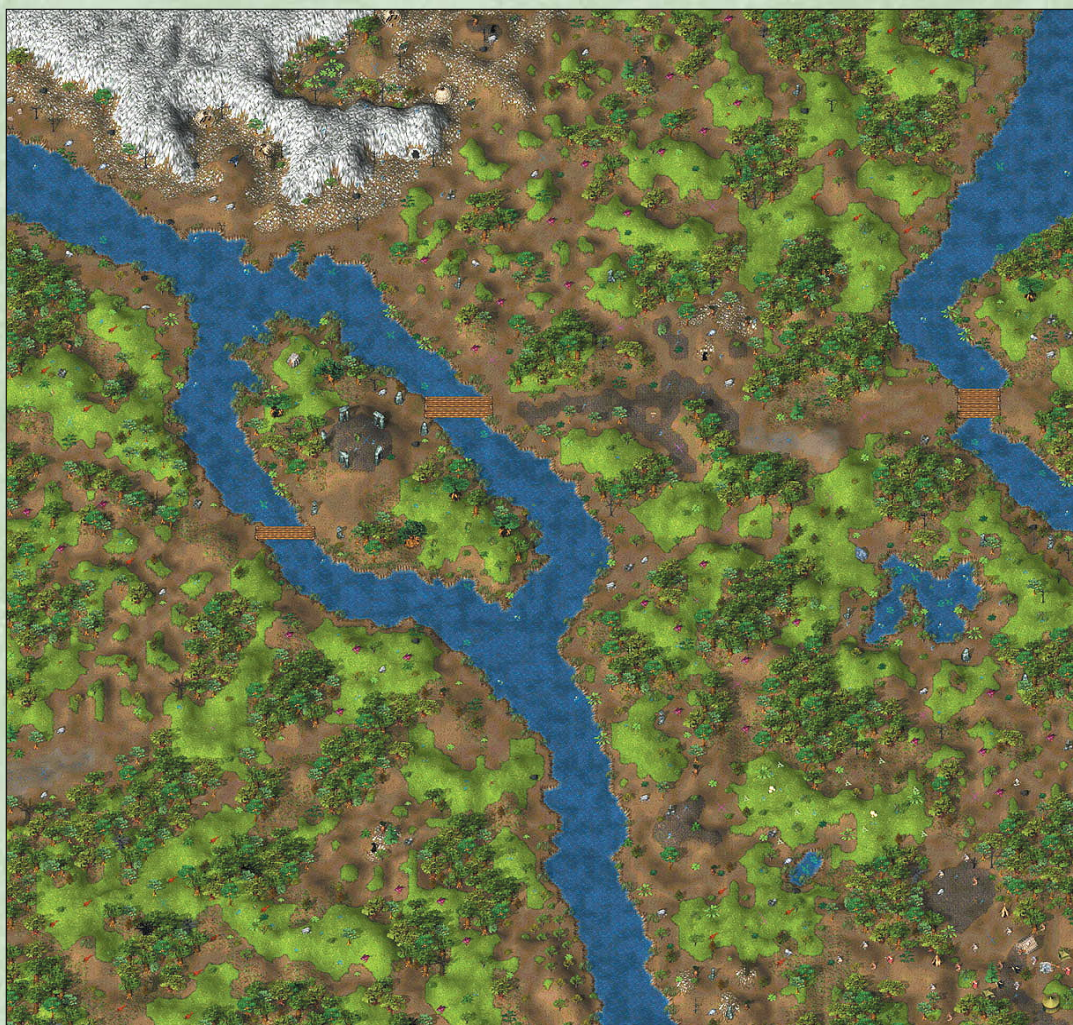
Поговорив с друидом, вы поймете, что он не будет делиться информацией, пока вы не скапчите всех авантюристов. Этих самых авантюристов вы найдете в юго-восточной части карты. Будьте осторожны, так как по пути будут встречаться не только привычные монстры, но и всевозможные магические ловушки.

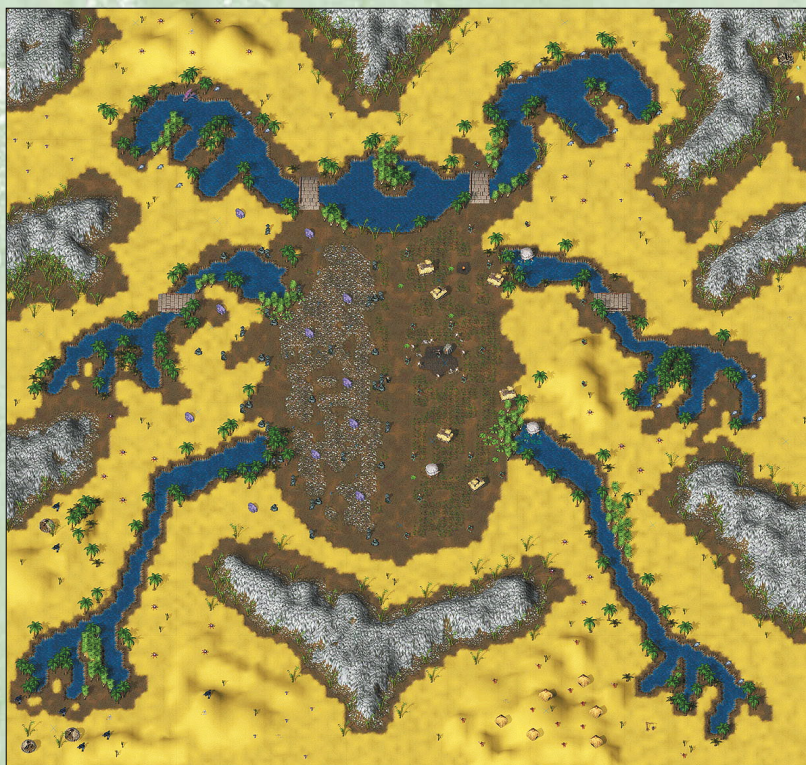
Перебив всех разбойников, возвращайтесь к друиду. Думаете, он теперь начнет говорить? Если бы вы знали, насколько ошибаетесь! Он пожалуется на то, что из-за авантюристов людоеды совсем перестали его слушаться. А ему так нужна горная травка, которая растет как раз около людоедского логова. Естественно, ваш персонаж выразит огромное желание проводить друида и взять разборку с озверевшими монстрами на себя.

Логово находится в северной части карты. Кстати, помимо людоедов там просто уйма летучих мышей.

После того как друид доберется до травки, он расскажет все, что знает об Источнике Магии. А именно, что последний находится на острове посреди Драконьего Озера и что для его использования необходимо специальное заклятие, которое вполне возможно, сам того не ведая, знает Вордок. А Вордок — это человек, ставший на путь друида. Он знает целую кучу древних сказаний, которые могут оказаться ключом в раскрытии тайны Источника Магии.

Вот уж эти друиды с их травкой! Мог бы и сразу сказать, не мороча голову...





ПЕСКИ БОЛЬШОГО ЖУКА

(ОСНОВНАЯ СЮЖЕТНАЯ МИССИЯ)

Задание: По словам Гинсаша, звезду, упавшую в пустыне, забрал Елюй-Шаман. Вам нужно найти его и отобрать столь вожаемую звезду.

Причудливый рисунок карты местности напоминает гигантского жука. Елюй-Шаман дожидается вас в центральной части карты, но добраться до него будет не так-то просто. Посудите сами — западный мост охраняется дракошей и кучей троллей, усиленных тьмой летучих мышей. На юго-западе и западе карты обитают людоеды, между югом и юго-востоком поселились гоблины. Так что сами выбирайте, каким путем идти.

Но больше всего противников вы найдете, конечно же, на теле жука, т.е. в центральной части. После победы в сражении с орками среди трофеев ищите последнюю из упавших звезд. Соединив ее с остальными, вы станете счастливым обладателем уникальной короны, которая, кстати, стоит 500.000 монет.

А теперь жмите на победу и наслаждайтесь красочным роликом.

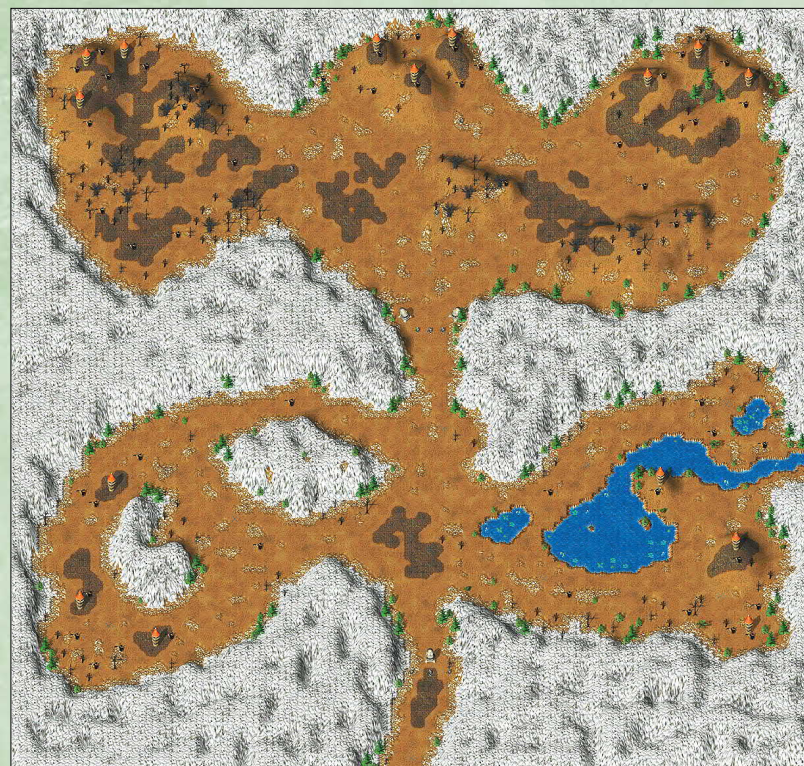
БОЕВЫЕ МАГИ

(ЗАДАНИЕ ВЫДАЕТСЯ ТОЛЬКО МАГАМ)

Задание: Израненный и едва живой воин, участвовавший в бунте против некромансеров, рассказал, что где-то в горах эти темные колдуны готовят отряды боевых магов. Последние практически неуязвимы для обычного оружия. Вы должны отомстить за друзей воюки, погибших в неравной схватке.

Цель этой миссии проста до неприличия — стереть всех боевых магов в мелкий порошок. Но для достижения этой несомненно благородной цели придется попотеть. Отряды бойцовых колдунов разползлись по всей карте. Вы встретите их в юго-восточной, в юго-западной, в северо-восточной, в северо-западной и северной частях.

Сразу по дороге около первой башни, которая представляет собой узкоглазую серую морду, и около таких же двух, которые расположены чуть севернее центра карты, притаились зомби. Но и это еще не все — одна из этих последних башен будет обстреливать вас огнем, нанося бешеные повреждения. Так что пройти под ее ударами будет очень проблематично. Да и еще — маги на самом деле имеют неплохой иммунитет к обычному оружию.



КАМЕННАЯ ПАУТИНА

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Гинсаш рассказал, что у орков есть легенда о Большом Пауке. Он сплел огромную паутину, которая превратилась в горы. Но теперь вместо Паука в том месте обитают черные колдуны. Ходят упорные слухи о том, что, побив их, можно заполучить много хорошей добычи.

Карта этой миссии действительно представляет собой паутину. Идите в южном направлении. Для прохождения миссии необходимо разбить некромансеровский отряд в центре паутины. Но не думайте, что все так просто — придется пройти почти всю паутину и сразиться с кучей монстров, прежде чем вы доберетесь до середины.

Отметим основные значные места. На юго-западе карты — кучка гоблинов, между югом и юго-востоком — отряд некромансеров, на юго-западе — орки, на западе — кишмя кишат летучие мыши, на северо-западе — логово людоедов, на севере — тролли и чуть северо-восточнее центра — дракоша. Так что, как видите, прогулка по паутине будет серьезной.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

Владимир ПРЫГИН aka PnArdy
pnardy@hotmail.com

ПРОХОЖДЕНИЕ

Если вы видели фильм, то замечу, что игра практически полностью повторяет сюжет, за исключением некоторых деталей и двух эпизодов: гоним на **Pod Racers** (выделено в отдельную игру **Star Wars Episode I: Racer**) и **Gungan**-ского противостояния роботам (третья игра серии **Star Wars Episode I: Gungan Frontier** в жанре стратегии не имеет ничего общего с этим эпизодом).

Level 1: Trade Federation Battleship



Похоже, Торговая Федерация готовит нападение на **Naboo**. Ваша цель — выбраться с корабля Федерации и предупредить жителей **Naboo**.

Уровень начинается в зале для переговоров. Коварные представители Федерации не решаются выйти к посланникам Республики, а вместо этого отдают приказ уничтожить рыцарей **Jedi**.

Комната начинает медленно наполняться газом — бегите к двери. Вы играете за **Obi-One**, а **Qui-Gon** помогает вам в битвах и подсказывает, что делать. Двери открываются либо сами по себе, при приближении, либо какой-нибудь кнопкой, приводящей механизм двери в действие.

Изрубите роботов и исследуйте левый и правый коридоры, ведущие к отсекам с приборами. Возьмите из шкафчиков в стенах детонатор и бластер. В левом отсеке в цилиндрической комнате лежит аптечка. Возвращайтесь и бегите прямо по коридору. Расстреляйте роботов в конце, возьмите аптечку в шкафчике в стене слева и откройте следующую дверь кнопкой в цилиндрической комнате справа. В следующем коридоре справа снова роботы и дверь в конце, а слева — только друид и стойка со смертоносными катящимися роботами — не стоит их активировать. Нажмите две кнопки в боковых отсеках коридора (в правом и в левом), и дверь откроется. Перед вами еще один коридор и массивная дверь впереди. Когда прикатятся роботы, не тратьте на них здоровье (силы все равно не равны), а бегите в правую часть коридора и проваливайтесь в люк в полу в подобное помещение. С **Qui-Gon** вы встретитесь позже.

Вскоре вы окажетесь в лабиринте и наткнетесь на нескольких агрессивных друидов — они стреляют парализующим за-

рядом. В лабиринте держитесь правой стороны — пройдете запертую дверь, которая открывается кнопкой чуть дальше вдоль стены. Пропустите друида и нажмите кнопку внутри помещения — откроется еще одна дверь в центре лабиринта. В конце концов вы окажетесь в коридоре, один конец которого заканчивается тупиком с роботами, а другой — решеткой в полу, которая провалится под вашим весом. В конце нового коридора куча роботов. Красная дверь слева заперта — чтобы ее открыть, нужно уничтожить генератор. Бегите вправо и прыгайте вниз (платформа-лифт и взвод

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ И ПЕРСОНАЖИ

Obi-One Kenobi



Молодой, подающий надежды **Jedi**, которого тренировал сам **Master Qui-Gon Jinn**. Учитель доволен своим учеником, но подготовка еще не завершена. За все время тренировок **Obi-One** беспрекословно следовал традициям и сам скон-

струировал свой синий **lightsaber**, но так и не смог отказаться от давней привычки — носить маленькую косичку. После смерти **Qui-Gon** **Obi-One** берет молодого **Anakin Skywalker** к себе в ученики, чтобы сделать из него настоящего **Jedi**.

Qui-Gon Jinn



Уже состоявшийся и много повидавший на своем веку **Jedi Master Qui-Gon Jinn** путешествует по галактике, отстаивая интересы Республики и восстанавливая справедливость. Его ученик постоянно следует за ним, набираясь мудрости и опыта. Самим своим присутствием, интонацией голоса **Qui-Gon** способен внушать уверенность и мягко добиваться поставленной цели. Если же требуется применить силу — **Qui-Gon** нет равных во владении **lightsaber**, и обидчик будет наказан. **Qui-Gon** чувствует, что у **Anakin**-а имеются ярко выраженные сверхспособности, и решает сделать из него **Jedi**. **Anakin** пока принят только «условно» и будет ждать, пока не завершится обучение **Obi-One**.

Anakin Skywalker



Anakin Skywalker — девятилетний мальчик с голубыми глазами, который живет в **Mos Espa** на **Tatooine**. Он и его мать находятся в рабстве у **Watto** — крылатого торговца запчастями к **Pod Racer**-ам. Мальчик — природный механик и в свободное время собирает из старых запчастей друидов и модернизирует свой **Pod Racer**. **Anakin** мечтает выиграть самое известное на планете состязание — гонки на **Pod Racer**-ах. Для этого надо побить **Sebulba** — хитрого и изворотливого гонщика. От рождения мальчик обладает некоторыми сверхъестественными способностями, но не догадывается о том, что станет **Jedi**. Судьба преподнесет ему еще много испытаний, но пока ничто не выдает в этом целеустремленном, трудолюбивом и добром подростке будущего великого рыцаря тьмы **Darth Vader**, отца **Luke Skywalker**...

Queen Amidala

В свои 14 лет принцесса **Amidala** управляет королевством, демонстрируя навыки и мудрость опытного правителя. Она быстро приобрела популярность среди жителей планеты **Naboo**. Резиденция принцессы находится во дворце в столице **Theed**. Однако иногда принцессе приходится покидать ее, чтобы принять участие в

галактических состязаниях. Во время таких поездок ее сопровождают самые преданные слуги, а сама принцесса меняет одежду и положением с одной из своих придворных девушек, чтобы убежать от возможных покушений. Ближайшей задачей, которую необходимо решить принцессе, станет спасение планеты **Naboo** от нашествия Федерации.

Капитан Panaka



Капитан **Panaka** возглавляет личную охрану принцессы. Вся жизнь он посвятил служению своему народу и принцессе и никогда и ни в чем не допускал поражений. Благодаря своему профессионализму Капитан чувствует себя уверенно даже в присутствии рыцарей **Jedi**. Он понимает, что **Jedi** действуют в интересах принцессы и Республики и готов с ними сотрудничать, но полностью никому не доверяет, так как в его руках находится жизнь королевской особы, и он один несет за нее ответственность. **Panaka** хорошо тренирован, прекрасно сложен и мастерски владеет лазерным оружием.

Darth Maul



Darth Maul служит темной стороне Силы. Его внешность, красные татуировки на лице и пурпурный двухсторонний **lightsaber** внушают ужас всем, с кем он встречается на своем пути, но не бесстрашным **Jedi**. Он очень хорошо подготовлен и обладает значительной Силой. **Darth Maul** давно стал палачом тьмы и несет с собой смерть и разрушения, преданно выполняя любые поручения своего хозяина. Его теперешняя цель — принцесса **Amidala**. Однако он не предполагает, что принцесса находится под охраной двух рыцарей **Jedi**.

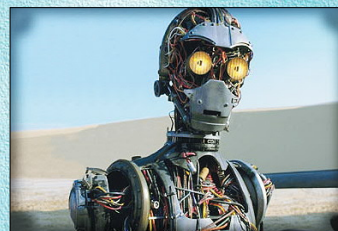
Jabba the Hutt



Jabba — один из известных на всю галактику криминальных авторитетов. Он занимается подпольной торговлей сильнейшим наркотиком во вселенной **glitterstim spice** и новейшим оружием. Ему уже более 600 лет, он настолько отвратителен, огромен и неповоротлив, что практически все время сидит на своем троне. Вся его раса **The Hutts** славится своим коварством, жестокостью и хитростью, даже когда речь идет о подобных себе. **Jabba** постоянно придумывает всевозможные жестокие развлечения и увеселения, одним из которых является гладиаторский бой какой-ни-

будь провинившейся жертвы с монстром **Rancor**. **Jabba** также всегда лично дает старт гонкам на **Pod Racer**-ах. Он любит роскошь и подхалимство, окружает себя лучшими девушками на планете, хоть и не нуждается в них. **Jabba** еще не знает, что в будущем ему предстоит встретиться с **Luke Skywalker** и **Han Solo** и его участь будет предопределена.

C-3PO



Пока еще не законченный друид, собранный маленьким **Anakin**-ом из различных старых запчастей. Корпус **C-3PO** напоминает стандартного галактического друида **Cybot Galactica**, что не раз сохраняло ему жизнь, так как окружающие и не подозревают о его способностях. В будущем золотой **C-3PO** и **R2-D2** будут практически все время сопровождать героев саги, а пока **Anakin** легко прощается со своим незавершенным творением и покидает планету, чтобы стать **Jedi**. **C-3PO** был задуман мальчиком как домашний слуга. Он обладает практически неограниченной памятью, способностью самообучаться и может легко служить переводчиком с нескольких языков.

R2-D2



Этот механический друид-бочка на трех ногах-гусеницах постоянно помогает героям саги в самых сложных ситуациях. Он изъясняется только на своем машинном языке, а **C-3PO** выполняет роль переводчика. В **R2-D2** встроены специальные сенсоры и манипуляторы, которые позволяют ему эффективно устранять неисправности любых компьютерных и механических систем как на земле, так и в безвоздушном пространстве. Для него не проблема взломать кодовый замок любой двери, проникнуть в центральную компьютерную систему и отключить ту или иную подсистему или найти и сохранить информацию. У друида также есть сканер-перископ и устройство-стабилизатор. Он может перемещать небольшие предметы, изменяя соответствующим образом магнитное поле. **R2-D2** играет важную роль в борьбе Республики с Империей.

Yoda

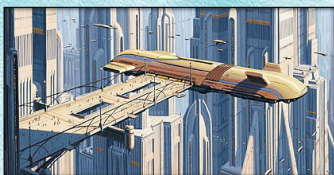


Yoda — **Jedi**-долгожитель. Говорят, что ему более 800 лет, но точно этого никто не знает. **Yoda** стоял у истоков возрождения рыцарей **Jedi**, после почти полного их уничтожения в предыдущей глобальной войне. С тех пор он поставил на ноги многих **Jedi**, а в данный момент является ключевым лицом, принимающим решения на совете **Jedi** по тому или иному кандидату в рыцари. Первоначально он был против обучения **Anakin** — в этом мальчике чувствовалось много страха, много неуверен-

ности, но после смерти Qui-Gon он все же согласился поручить заботу об Anakin Obi-One. Yoda любит повторять своим ученикам: «Jedi использует Силу, чтобы извлекать знания, но никогда — чтобы нападать. Нельзя стараться делать что-то, можно либо Делать, либо Не делать». Yoda предстоит сыграть важнейшую роль в становлении Luke Skywalker — роль почти второго отца.

МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

Coruscant — Senate



Индустриальная планета Coruscant вся почти сплошь состоит из огромного мегаполиса с небоскребами и высокими зданиями, начало строительству которых положено еще во времена Старой Республики более 1000 поколений назад. Город и теперь продолжает отстраиваться. Поток воздушного транспорта не прекращается ни на минуту. Coruscant является жемчужиной Силы миров и крупнейшим торговым и политическим центром галактики.

Наиболее величественные километровые небоскребы находятся в его столице Imperial City. Нижние уровни планеты были давно брошены и теперь превратились в огромные склады ненужного старого оборудования и хлама, они полностью предоставлены бездомным и бродягам. На верхних же уровнях сенаторами решаются проблемы никак не меньшие, чем судьбы галактики. Кто контролирует Coruscant, тот имеет огромное влияние и диктует свою политику.

Tatooine — Mos Espa Spaceport



Tatooine — пустынная планета на передовых рубежах галактики с редкими городками-островками кочевников. На своем пути к гиперпространству и Дальним мирам планету посещает масса инопланетных разумных существ, главным образом торговцев. На Tatooine можно найти для себя как убежище, так и проблемы. Местные порядки диктует раса the Hutts — нечистоплотных и коварных теневых торговцев. Все сделки и споры на планете решаются через них. Космопорт Mos Espa посреди пустыни является одним из немногих на планете. Городок живет в основном за счет инопланетных посетителей и имеет развитую индустрию развлечений: гонки на Pod Racer, на которые собирается полгалактики, выпивка, гладиаторские бои, очаровательные девушки-эскорт. Черный рынок и азартные игры, неподконтрольные Республике, приносят местным боссам немалый доход. Широко распространено рабство и дешевый физический труд — можно навсегда остаться рабом на планете.

Naboo — Theed Palace, Swamps



Маленькая планета Naboo является домом для двух различающихся цивилизаций. Пейзажи и виды дворцов и городов этой зеленой планеты поражают своей красотой. Naboo является уникальным геологическим образованием — внутренняя структура планеты не содержит магмы и лавы, а напоминает гигантские соты. На поверхности располагаются вечнозеленые кустарники и растительность. Большая часть

планеты является заболоченной и традиционно не посещается обитателями городов. Принцесса Amidala мудро управляет планетой из своего дворца в столице Theed. Он поражает своим величием и является уникальным, так как не повторяет ни одно подобное сооружение в галактике. Ответственность за жизнь принцессы несет Капитан Panaka и его маленький отряд. На Naboo нет постоянной армии, Panaka и его люди — единственное военное подразделение. В болотах Naboo живут представители другой цивилизации — ее представители обычно избегают людей, и ходят тихо, что они обладают какой-то органической технологией, позволяющей эффективно использовать ресурсы планеты для постройки своих колоний и городов.

ОРУЖИЕ

Battle Droid Blaster



Это оружие является более тяжелым, чем обычный бластер, и предназначено специально для роботов-друидов. Любому человеку оно покажется не очень удобным. У некоторых моделей роботов Империи оружие встраивается прямо вместо механических манипуляторов. У друидов Торговой Федерации, напротив, большинство роботов многофункциональны и могут либо захватывать манипуляторами оружие, либо управлять оборудованием и выполнять другие задачи. В бою такой робот при необходимости может использовать оружие любого уничтоженного друида.

Lightsaber



Это энергетический меч с лучом чистой энергии, которым можно разрезать практически все. Lightsaber является мощным традиционным оружием Jedi. Секрет меча передается из поколения в поколение, и каждый Jedi сам собирает себе меч по окончании тренировок. Меч состоит из батареи и одного-трех кристаллов, которые фокусируют и преобразуют в энергетический луч ее энергию. У Lightsaber с несколькими кристаллами можно изменять длину луча в определенных пределах, в зависимости от рефракционного расстояния между кристаллами. Мощность при этом обратно пропорциональна длине оружия.

Queen Amidala's Pistol



Капитан Panaka лично настоятельно рекомендовал принцессе носить с собой легкий лазерный бластер, для этого она прошла курс специальной подготовки по стрельбе на поражение и показала блестящие результаты. Пистолет был специально разработан для принцессы и подбирался по параметрам веса и телосложения. В бластере есть регулятор, изменяющий режим стрельбы на парализующий.

Level 2: The Swamps of Naboo

#menace03 — 07.jpg

Шаттл приземляется в заболоченной части Naboo. **Ваша цель** — найти существо **Jaja** и добраться вместе с **Qui-Gon** до подводного города **Gungans**.

Это первый уровень, где придется довольно часто прыгать, поэтому коротко о прыжках: используйте <X> или правую клавишу мыши. Можно прыгать с разбега (с Shift). Иногда места для разбега практически нет — всего шаг или полшага, но в большинстве случаев лучше стараться прыгать с разбега. В воздухе при этом происходит кувырок (сальто вперед), после чего герой приземляется. Иногда расстояние настолько большое, что герой не может его преодолеть за один прыжок — он хватается за уступ и повисает. Таким образом, в большинстве случаев лучше сразу прыгать два раза подряд — герой делает два сальто в воздухе или прыгает/повисает/делает сальто.

Еще один часто встречающийся в игре элемент — веревки. Иногда так можно пересечь определенный участок. Достаточно встать под веревкой и подпрыгнуть — герой схватится за нее руками и повиснет. Далее курсором можно идти на руках в нужную сторону. Схватиться за веревку можно и в прыжке. Чтобы слезть с веревки, надо опять прыгнуть.

Плывите примерно вперед, уворачиваясь от взрывов, и вылезайте на берег. Разрубите группу роботов и возьмите бластер. Продолжайте плыть по каналу до поляны с двумя странными птицами без крыльев. За кустами увидите **Jaja**. С этого момента он будет указывать вам путь — бегите за ним и расстрели-

вайте робота на поляне. Внизу будет котлован с несколькими поваленными стволами деревьев и роботами внизу. **Jaja** будет стоять на самом высоком пригорке котлована — вам надо туда добраться. Для этого подвиньте квадратный ящик в центре поляны соответствующим образом.

Снова бегите за **Jaja** и спрыгивайте в очередной котлован. Далее будет несколько роботов, болотце с агрессивными птицами, еще пара роботов, водоемчик с маленькой аптечкой справа, и, наконец, вы окажетесь перед лесной тропинкой. **Jaja** убежит вперед, а по тропинке проедет тяжелый вездеход Империи. Вы окажетесь в небольшом лесу. Здесь очень много роботов, охраняющих военный транспорт слева (делать там совершенно нечего, все равно расстреляют — разве что взять большую аптечку за транспортом под деревом). Кроме того, в данной местности деревья имеют обыкновение неожиданно падать и наносить ущерб вашему здоровью. Сам **Jaja** находится на высоком выступе в правой части леса. Чтобы туда добраться, бегите вперед, в глубь леса, где на берегу озера с двумя хищными щучками стоит взвод роботов. Перестреляйте их, поищите по окрестностям гранаты и прочее и прыгайте по кочкам на другой конец озера. Оттуда можно перепрыгнуть на высокий участок суши и по бревну дой-

ти до **Jaja**.

Тут вы подвергнетесь небольшому воздушному обстрелу — нужно быстро прыгать за **Jaja** на другой конец котлована по выступам (по веревке идти не стоит — достаточно одного попадания лазера, чтобы **Obi-One** свалился вниз). Ваш друг приведет к большой яме, которую на первый взгляд никак нельзя пересечь. Рядом стоит ящик — толкайте его к краю ямы и сбрасывайте вниз. Придвиньте его к противоположному краю и забирайтесь наверх. Следующий участок котлована можно пройти по веревке на руках. Запрыгнуть и зацепиться руками за веревку можно с левой стороны, у стены.

Увидите большую поляну с кучей роботов и стационарным лазерным пулеметом. Ваша задача — как можно быстрее добраться до пулемета и расстрелять роботов уже из него — их станет все больше. Старайтесь не стрелять по ящикам — в них катящиеся роботы, а расстреливать их из-за защитного поля надо дольше, чем обычных. Возьмите аптечку в ящике слева и бегите дальше по тропинке. **Qui-Gon** убедит **Jaja** показать дорогу до подводного города расы Gungans, несмотря на то, что **Jaja** ожидает страшное наказание за прошлые проступки, и он об этом знает. Там героям, возможно, окажут помощь.

СИ



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Похоже, размышления о судьбах игровой индустрии заделали некоторых наших читателей за живое. К нам приходят все более и более интересные письма, не опубликовать которые полностью было бы с нашей стороны просто преступлением. В общем, читайте, думайте и присылайте свои мысли.

Здравствуйте, Уважаемая Редакция Уважаемого Журнала!

Пишу Вам второй раз. Первое мое послание с обсуждением игровой индустрии вы уже опубликовали в № 5 за 1998 год. Как я уже писал, я — мультиплатформенный игроман. Начал я свою игровую карьеру с **Nintendo 8 бит**, потом появился **PC**, присоединилась **Sega Mega Drive**, немножко побаловался **3DO**, спустя некоторое время добавилась **Sega Game Gear**, ну и наконец — **Соня Плейстейшн**. Кроме этого я еще, конечно же, умудрился поигрывать на аркадных аппаратах. На данный момент я имею в своем парке **Celeron-450 с Voodoo-2** и **Sony Playstation (Sega Game Gear не считается)**. Мною пройдено уже свыше 250 игр.

Зачем я Вам решил написать? Ну, во-первых, вы один из моих самых любимых журналов, и хотелось бы, чтобы вы прогрессировали в лучшую сторону, а во-вторых, интересно было бы услышать Ваше мнение или мнение читателей.

Подтолкнуло меня Вам написать письмо, опубликованное в рубрике обратная связь, о закрытии темы: «Какая платформа лучше?». Я хочу сказать, что полностью согласен с автором, но хотелось бы более четко выделить основные моменты «синдрома фанатизма какой-либо игровой платформы», которые должен выискивать в себе каждый, прежде чем писать письмо в редакцию с гневом о превосходстве одной платформы над другой:

1. Видел ли я хоть когда-нибудь в работе эту ненавистную платформу?
2. Играл ли я хоть раз в так называемую хитовую игру на ней?
3. Я так не люблю ее не из-за того ли, что я (или мама, папа) не может мне ее купить?
4. Какой бы она, гадкая, хорошей ни была, а я все равно знаю, что лучше моей платформы ничего быть не может!

Если хоть один пункт из этого для него подходит, то он не имеет никакого морального права критиковать, а уж тем более унижать чью-то предпочтения. Для него же лучше будет сходить к врачу с уже поставленным диагнозом, а не писать петиции, в которых будет больше всего слов: «**сухож**» и «**rulezz**» и ряды восклицательных знаков.

Очень хорошо, что Ваш журнал мультиплатформенный тоже. А если бы Вы писали о какой-то одной платформе (а-ля «Навигатор»), то Вам надо было бы называться не «Страна Игр», а «Область игр», потому что отдельная платформа — это и есть область в гигантской Стране Игр. А в каждой области есть свои достоинства и свои недостатки.

Ударимся немного в философию. Что было раньше — Платформа или Игра? — вечный вопрос. Но все мы знаем, что первоиздана только Игра, а все остальное — компьютер, приставка, карты, шашки и т.д. — это способ ее воплощения. Поэтому нет разницы, на чем это сделано (например **РПГ** — на картах или компьютере), главное, чтобы это было кому-то ИНТЕРЕСНО!

Правда, у Вас тоже есть грешки по поводу фанатизма. Даже правильнее сказать — фаворитизма. Как известно мне, да и всем Вашим постоянным читателям, у Вас появился новый фаворит — **Sega Dreamcast**. И все бы хорошо, но не стоит и здесь перегибать палку. Носиться с ним, как с «писаной торбой», например. Ведь прогнозы — еще не значит результат. А то получится, как с **Nintendo 64**. Вроде в каждом номере писали о его самой передовой технологии, уговаривая и советуя купить, а в результате действительно хорошие игры можно по пальцам пересчитать. Я думаю, что те, кто поддавался этой пропаганде, теперь жалеют, что не купили **Sony PS** на тот момент. Потому что на **Nintendo** и игр не так уж много выходит (не говоря уже о хороших) и аксессуары для нее обещают, но не выпускают. А вот хвалебных од **Sony** вы не пели, хотя, справедливости ради, стоит сказать, что она этого достойна. Это я говорю не как фанат, а констатирую факт распространности данной игровой платформы во всем мире, количество качественных игр, вышедших и выходящих на ней, а также грамотной маркетинговой политики. Благодаря этому **Sony** из электронного гиганта превратилась еще и в гиганта электронных развлечений, сумев привлечь к своей платформе множество независимых разработчиков, в отличие от **Nintendo 64** в большинстве старающихся делать все своими

руками или близкими им компаниями. Конечно, получается иногда очень хорошо, например **Zelda 64**, **Golden Eye**. А вот от **Mario 64** я ожидал большего. Ведь все трехмерные платформы только с ним и сравнивали. Говорили: «**Mario**-подобные, но куда им до **Mario**-то!». У Вас в редакции даже фанаты этой игры есть (один из них ведет рубрику новостей). А если серьезно, то дизайн, веселость и игровой интерес **Crash Bandicoot** на порядок лучше, чем полная свобода перемещения и нелинейность уровней знаменитого сантехника, которого я все-таки тоже всего прошел. А вот первый **Crash** и на сегодняшний момент вполне современно и стильно смотрится. А вся серия **Bandicoot**-ов — любимые игры моей жены и ребенка (а также сестер и многих моих знакомых) в течение последних двух лет.

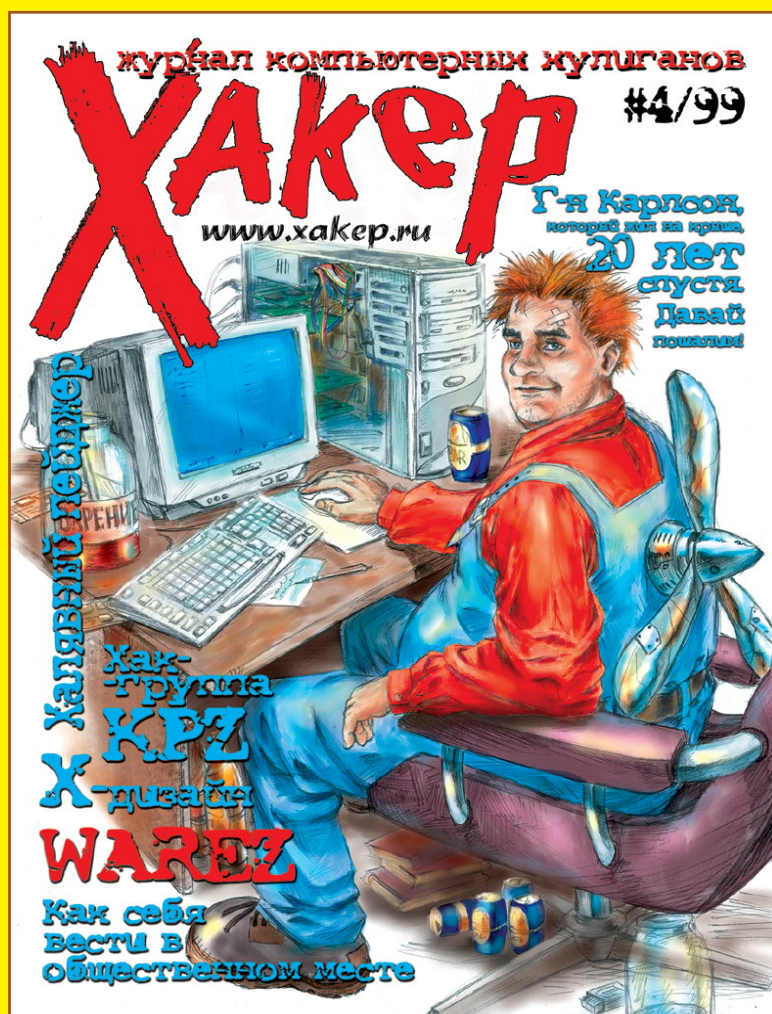
Вернемся к **Sega Dreamcast**. Да, хорошая приставка, не играл на ней, но играл на аркадных аппаратах в **Virtual Fighter-3**, **House of the Dead** (единственная целиком пройденная мною игра на аркадном аппарате), поэтому могу представить, что это такое. Скажу сразу, что **Sega** я уважаю больше, чем **Nintendo**. Это началось еще с 16-битной **Sega**, хоть у нее и не было сопроцессора, как у **Super Nintendo** (благодаря чему на **Nintendo** был **DOOM**, а на **Sega** не было), но маркетинговая политика была тоже лучше, чем у **Nintendo** (см. выше). **Nintendo** не спешила раздавать лицензии направо-налево, это касалось даже производства картриджей. В результате на **Sega Mega Drive** было намного больше хороших игр, чем на **Super Nintendo**.

Фиаско, которое потерпела **Sega** со своим **Sega Saturn**, никто не ожидал. Будем надеяться, что **Dreamcast** сия судьба минует. Но пока он вышел только в Японии и говорить о его триумфальном шествии по всему миру было бы преувеличением. Потому что даже технически продвинутый аппарат это не единственное, что надо для победы — вспомните хотя бы **Jaguar-64**! Слава богу, что команды **AM 1,2,3** еще есть в запасе!

А вот вгонять **Sony Playstation** его же собственным номером 2 в гроб не стоит! Не хотелось бы, чтобы это было типа **3DO** — **M2**. А непроверенные слухи, которые вы черпаете из Интернета и раздуваете наподобие баб на скамейке перед подъездом, похожи на те слухи, которые ходили о **M2**. А в результате **3DO** умер, а **M2** не родился, точнее родился, но не такой и не для того. Пусть даже и **Sony** говорит, что она что-то такое невозможное создает, но ведь вы сами знаете эти обещания — их мы уж наступались море от разнокалиберных компаний: и про даты «точного выхода игр» (когда мы журнал будем в руках читать — она уже будет в продаже), и про новые аксессуары (типа **CD-ROM** для **Nintendo**), и про новые приставки (**M2**). У **Sony** на данный момент крепкие позиции, и я думаю, что просто так разрушать то, что с таким трудом она построила, **Sony** не намерена. Как известно: «Ломать — не строить!» Как она это делает — ей одной известно! Может быть параллельно она будет поддерживать старую платформу, а может продаст права на первую приставку другой фирме? Ведь **PS** — достаточно мощный аппарат, дающий хорошую графику. Пусть будет **Sony PS-2**, но ведь дальнейшее улучшение графики не будет столь глобальным, как различие между 16 и 32-разрядными приставками. Например: «Столь уж глобально графика на **Nintendo 64** отличается от графики **Sony PS?**». И это даже связано не столько с технологиями, а с временем на разработку игр нового качества, которое значительно увеличится, чтобы создать новую высокодетализированную графику. Разработка таких игр в кратчайшие сроки будет по карману только крупнейшим разработчикам. Для примера: «Использовал ли кто технологию **Voodoo-2**, кроме увеличения частоты кадров, коих и так достаточно?»

Вот, пожалуй, и все. Ну и напоследок выскажу еще одно, что меня задело. Один из Ваших авторов восхвалял **Virtual Fighter**, не очень-то хваля **Tekken**, что впрочем-то мягко сказано. Другой (а может и тот же) — **Street Fighter**, одновременно принижая достоинства **Mortal Kombat**. Кто эти авторы? Те же самые фанаты!

Как-то несколько лет назад я спросил у одного хорошего диджея: «А какую музыку ты сам любишь?». Он ответил: «Никакую». Я удивился. На что он мне ответил: «Для того, чтобы быть хорошим дид-джем, надо либо не любить никакую музыку, либо любить всю». В игровой индустрии надо придержи-



ЧИТАЙТЕ В ЧЕТВЕРТОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА ХАКЕР

Х-компьютер

Х-почту доставляют только Вампиры!

Х-дизайн

Как кидают лохов при покупке комплектующих

Web-броузер
Creative Inspire

Правила поведения в общественных местах

Как поиздеваться
с реестром Windows

Как сделать из своей home page — страничку-убийцу.

Бедность не порок, а способ шевелить мозгами...

NetBus — троянец-игрушка.

Хакерская группа KPZ — изнутри.

Как взламывают твой аккаунт в Интернет

Безопасность почты

Вся технология WAREZ

Эксклюзивное интервью для X от WAREZ-ной группы

ПилоWAREZ

В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ



ЧИТАЙТЕ В ПЯТОМ НОМЕРЕ Official PlayStation

Hit	Preview	Review
Alien Resurrection	Croc 2	Syphon Filter
	Ape Escape	Pet in TV
Rulez	40winks	Monkey Hero
SQUARE:	Starocean 2nd	Premier Manager 99
Racing Lagoon	Story	Oddworld Abe's
Legend of Mana	Omegaboost	Exodus
Chocobo Racing	Demolition Racer	Rally Cross 2
Front Mission 3	Saboteur	Tank Racer
Final Fantasy	GTA London	Прохождения, тактика
Anyhology	Grandia	Gex 3D: Deep
Chocobo	Tony Hawk Pro	Cover Gecko
Mysterious	Skater	Syphon Filter
Dungeon 2	Shadowman	Civilization 2
SaGa Frontier 2		Все новые коды и секреты.
Cyberorg		
Ehrgeiz 2		

ваться того же принципа. Либо не отдавать предпочтения никакому направлению или играм, либо любить все, особенно когда ты выступаешь в роли критика.

Я лично по поводу **Virtua Fighter**, **Street Fighter**, а также **Mario 64** хочу сказать следующее: «Ну и что с того, что они первые!!!». Разве могут простые удары **Virtua Fighter** (я их двух, родимых, прошел), пусть и более натуральные, чем в **Tekken**, противостоят замечательным суперударам и высокому игровому интересу последнего! Как говорится: «Король умер, да здравствует король!». А «мультишность» (читай дизайн) игры **Street Fighter**, в которую после «киношности» **Mortal Kombat**, я так и не мог пересилить себя сыграть! Хотя и читал я в иностранных журналах, что она на очень высоком месте там. Ну не приглянулся он мне ни по графике, ни по играбельности! Всем моим друзьям и знакомым тоже. И все они глубоко удивлены такой любовью автора к этой игре. Если у автора какая-то трогательная история связана с этой игрой — тогда это его дело! Впрочем — о вкусах не спорят, но и навязывать свои не стоит (особенно это касается автора, который авторитетно заявляет об этом на всю Страну). Поэтому мои суждения можете воспринимать как хотите — кто-то может сделать выводы, а кто-то прочитать и забыть — имеете полное право!

А в остальном, прекрасная редакция, все хорошо, все хорошо. Ваш правильный ход — «лучше больше выпусков — да лучше» — превратил Вас в самое оперативное игровое издание. Все остальные просто не поспевают за Вами, и теперь Вы у меня на первом месте по моему же собственному рейтингу, правда, это было не всегда так. Ну и в заключение я хотел бы Вам еще пожелать если уж не всей качественной бумаги (что нам самим же будет не выгодно), то хотя бы качественной обложки, дабы ее невозможно было «защипывать» до дыр.

Ну, теперь точно все. Спасибо за внимание.

С уважением, Ваш постоянный читатель **Jurassic**.

Yura@ussr.com

Что ж, спасибо, **Jurassic**, за еще одно письмо, смысл которого было бы сложно переоценить. Приятно видеть людей, которые хорошо разбираются в предмете разговора и имеют свое собственное аргументированное мнение. Собственно говоря, мне даже спорить особенно не хочется, однако совсем без ответа оставить такое письмо просто не имею права. Прежде всего по поводу нашего редакционного «фаворита». То, что многие из нас неравнодушны к **Dreamcast**, имеет множество объяснений или, если хотите, оправданий. Прежде всего консоль действительно неплохая. Более того, на данный момент ей нет равных по техническим характеристикам. И игр на **Dreamcast** (в том числе и очень хороших) вышло к настоящему моменту достаточно много. Конечно, до «триумфального шествия по всему миру» еще очень далеко, но вместе с тем, кто может сказать, что его не будет? Несколько слов о «слухах», которые мы черпаем из Интернета». В общем-то, если бы мы действительно переписывали на страницах журнала интернетовские новости, то «Страна Игр» мало бы отличалась от всех остальных российских игровых журналов. Все, что вы можете прочитать в индустриальных, игровых и «железных» новостях, основано на тщательном анализе достоверно известных фактов из первых рук. Но рядом с фактами всегда жили и будут жить слухи, которые иногда могут распространяться официальными источниками. Причем не только в Интернете. Конечно, не надо думать, что редакция «Страны Игр» состоит из гадалок и предсказателей судеб, но вы могли сами обратить внимание на то, что многие, даже самые смелые выводы с течением времени оправдываются. Что касается **PlayStation**, то для **Sony** все-таки было бы лучше, если бы его вогнала в гроб **PlayStation 2**, чем **Dreamcast** или, что еще веселее, новая консоль **Nintendo**. Вряд ли можно считать оправданным веру в исключительность пусть даже и такой легендарной приставки. В конце концов, все в нашем мире стареет и даже быстрее, чем это нам кажется. К вопросу о фанатизме. Любить все — это почти то же самое, что не любить ничего, то есть быть равнодушным к предмету своей критики. Лично мне кажется, что некоторая доля азарта в описании игр все-таки необходима. Или я ошибаюсь? В любом случае было очень приятно получить еще одно, надеюсь, не последнее письмо. Теперь осталось лишь дожидаться, когда к нашей беседе подключатся остальные читатели.

Привет, редакция «Страны Игр»!

Я тут поспорил с приятелем, в какое время года выходит больше игр на **PC**. Хотелось бы, чтобы нас рассудило такое авторитетное издание, каким являетесь вы.

С уважением, **Gyhter**.

Хитрый вопрос, на который никогда не будет однозначного ответа. Игры выходят, как вы можете заметить, постоянно, перерывов в последнее время практически не бывает. Правда, можно попробовать классифицировать игры по временам года... К примеру, осень — это время выхода стопроцентно хитовых игр, в успехе которых никто не сомневается. После осени в игровой индустрии наступает не зима, как можно было бы подумать, а своеобразное предпраздничное время, когда наряду с самыми долгожданными продуктами на прилавках появляется и множество открыто средних

игрушек. После Рождества свет могут увидеть игры с легендарными названиями, после чего наступает временное, очень короткое затишье, постоянно нарушаемое появлением статистов: очень простеньких гоночных аркад или очень стандартных **action**-ов от третьего лица. Весна — время европейских издателей, которые, кстати, порой могут сильно удивить. За несколько месяцев до **E3** анонсов становится значительно больше, чем релизов. Да и сразу после **E3** немногие осмелятся выпустить свои игры. Лето — время очень изменчивое, но вместе с тем некоторые компании выбирают именно это время года для выхода в свет своих продуктов. Основные мотивы понятны: очень мало конкурентов. Так что время от времени летом случаются сюрпризы. Помните выход **Quake**? Ну а потом снова осень, и все начинается сначала. Конечно, это очень примерная схема, в которой можно найти массу исключений, однако она позволит хоть как-то ориентироваться в механизмах игровой индустрии.

Здравствуй, «Страна Игр»!

Читаю вас с первого номера 1998 года. Все очень интересно, но особенно меня интересуют игры от **Electronic Arts**. Хочу спросить:

1. Когда выйдет **Need for Speed 4?** (на **PC**, разумеется).
2. Выйдет ли на **PC Pro Boarder** (ну очень хорошая игра)?
3. Каким я увижу журнал, скажем, через месяц?
4. Если у меня сейчас **Pii-400 MHz**, брать ли **Piii**? Хороший шаг это будет или нет?
5. И последний вопрос: **Riva TNT** — это хороший акселератор? Какие игры его поддерживают.

P.S. Купил 7 номер вашего журнала и очень обрадовался: появился первый конкурс; но и огорчился: пропала «Обратная Связь». Почему?

Удачи вам и процветания!

Sams@tm.odessa.ua

1. Судя по всему, имеется в виду **Need for Speed: High Stakes** — он выйдет в конце этого лета или начале осени. Советую обратить внимание на демо-версию игры, размещенную на диске к этому номеру.
2. Нет.
3. В августе мы планируем серьезно изменить внешний облик журнала — в частности перейти к более удобному формату и гляцевой обложке.
4. Лучше не надо. Прирост производительности в играх окажется в большей части невостребованным, а, значит, и незаметным. Советую подождать еще полгода.
5. **Riva TNT** — хороший акселератор. Его поддерживают практически все новые игры, использующие набор драйверов **OpenGL**, а к старым, таким, как **Unreal**, может потребоваться патч.

Что касается исчезновения «Обратной Связи», то хочу напомнить, что регулярность появления любимой рубрики на страницах журнала зависит исключительно от вас. Публиковать же в каждом номере по одному-два письма не хочется.

Хаюшки, человеки! Если тебе от 15 до 20 лет, если ты жизнь не мыслишь без родного «пишишки», если ты обожаешь **RPG** и **RTS**, а также **HoMM** всех разновидностей и если тебе не жаль чернил и бумаги, то — ручку в зубы и пиши мне. Отвечу на все 100 пудов. О себе: толкнутая игроманка, прошла **Baldur's Gate** и потираю ручки в ожидании **Planescape: Torment**.

P.S. Пишите, народ! Одной-то больно скучно.

Маризель aka **Black Cat**

121614, г. Москва, ул. Крылатские холмы, д. 27, кор. 2, кв. 79.

Хотелось бы поиграть по интернету или модему в **GTA: London 1969**, **StarCraft** и еще во что-нибудь. Москвичи, пишите и иже с ними! Пишите на e-mail: **harris@got.mmtel.ru**. Отвечу всем кому ни попадя.

Евгений.

Привет, редакция журнала Страна Игр!

Мне 15 лет. Я хочу переписываться с людьми, которым нравятся игры жанра **Quest**, **RPG**, **Action**, **Strategy**. Особенно с теми, кому нравится игра «**Вангеры**».

Мой E-mail: **maratik@tbt.ru**

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ»!

Меня зовут Никита и мне 13 лет. Я хотел бы переписываться со сверстниками из Москвы или из других городов, которым нравятся игры: **Unreal**, **Half-life**, **X-com 3**, **Free Space**, **Red Alert**. Буду рад поделиться секретами.

Мой E-mail: **Film_2001@mail.ru**

П Р Е М Ь Е Р В И Д Е О Ф И Л Ь М

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Н А В И Д Е О С 1 5 И Ю Н Я

Устанавливай свои правила!



ДЖЕЙМС ВЭН ДЕР БИК

ДЖОН ВОЙТ

Varsity Blues

СТУДЕНЧЕСКАЯ КОМАНДА

“Получите большое удовольствие!
Войт - великолепен”.

- Jonathan Foreman, New York Post



Все права на видео принадлежат ООО “Премьер Видео Фильм”. Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700.
Эксклюзивный дистрибьютор: “Премьер Дистрибушн” Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, 737-7255 <http://www.premvf.ru> E-mail: commerce@premvf.dol.ru
Эксклюзивный дистрибьютор в Санкт-Петербурге и Ленинградской области: Кинокомпания “СТВ”, ул. Жуковского, 41, тел./факс: (812) 273-2058
Эксклюзивный дистрибьютор в странах Балтии: “ВидеоЭкспресс”, Латвия, Рига, ул. Бривибас, 169, тел./факс: 8(10), (371) 737-7777/720-4097
Региональные дилеры: Новосибирск (3832) 181-160, 233-070, 231-665, ул. Советская, д. 17 agharta@usa.net. Web: sdenet.nsk.ru/~agharta; Санкт-Петербург (812) 265-3483, Б. Смоленский пр., д. 10; Нижний Новгород (8312) 62-0288, ул. Бекетова, д. 37; Екатеринбург (3432) 51-4650, 51-7765, ул. Вайнера, д. 25
E-mail: compact@diapup.mplik.ru; Видео клуб “Премьер” Кассеты почтой: 129090, Москва, а/я 10; Видеокассеты для проката: тел. (095) 159-4265



1C® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1C® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оттовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Игра «Аллоды 2: Повелитель Душ» является продолжением популярной ролевой игры с элементами стратегии «Аллоды: Печать тайны».

Герою предстоит встретиться со зловещими Темными Магами и их творениями, завоевать доверие замкнутых друидов, а также найти самых неожиданных друзей.

Вы побываете в жарких пустынях и сумрачных лесах встретитесь в бою со свирепыми тварями, и разгадаете тайные замыслы Повелителя душ. Игра «Аллоды 2: Повелитель душ» сохранила все достоинства первой части и, в то же время, обогатилась новыми возможностями.



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВВЦ, пав. «Центральный»,
ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+»
(м. «Речной Вокзал»)
ул. Кузнецкий мост, 12
(м. «Кузнецкий мост»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон»
(м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ),
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50,
маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр, линия,
1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон
фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19, маг. «Рамстор-1»
(м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2»
(м. «Рижская»)
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати»
(м. «Маяковская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир»
(м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, корп. 20,
ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12»
(м. «Кузьминки»)
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига»
(м. «Академическая»)
Ленинский пр-т, 62/1,
маг. «Кинолобитель»
(м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17,
стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
(м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Шкиткина, 59
Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315
Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.
Армавир
ул. Ковтюха, 264
Архангельск
ул. Тимме, 7
Барнаул
ул. Деловая, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323
Березники
пр-т Ленина, 12А
Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25
маг. «Аудио-Видео»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,
маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Московская, 11
Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»
Екатеринбург
ул. Мира, 28
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А
Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Курган
ул. Красина, 55
Курск
ул. Гагарина, 2
Липецк
ул. Космонавтов, 28
ул. Зегеля, 1, маг. «Книги №1»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
пр-т Ленина, 7А
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномысск
ул. Гагарина, 55
Нижегород
ул. Мухоморова, 17П
пр. Победы, 6
Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 66
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
пр. К. Маркса, 20
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
ул. Б. Хмельницкого, 5-1
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевикская, 75, оф. 200
ул. Большевикская, 75, оф. 509
ул. Большевикская, 101,
маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»
Пятигорск
ул. Московская, 84
Рига
ул. Дзербенес, 14
Ростов-на-Дону
ул. Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей»
(секция «Золотая нива»)
ул. Ершовского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги»
(Самарская площадь)
Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131,
маг. «Эврика+»
Литовский пр-т, 1, оф. 304
Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3
Компьютерный супермаркет «АСКОД»
Невский пр-т, 28,
«Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12,
маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66,
маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MegaCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевикова, 3
Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»
Симферополь
ул. Шпаленной, 7/9
Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Технопарк «ЧИП»
Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62
Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Химки
Юбилейный пр-т, 60
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»
Череповец
Советский пр., 30Б
маг. «Виртуальная реальность»
Чита
ул. Амурская, 91
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»);
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русакоская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»);
«Электрический мир»: ул. Новоосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»);
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Щелковское ш., 8 (м. «Щелковская»);
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кузнецкая»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»);
ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»);
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»);
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»